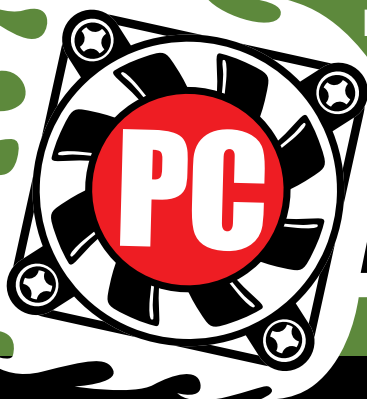


игры



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Игры

№ 6 (42)

ИЮНЬ • 2007

МУЗЫКА В ИГРАХ

ЛУЧШИЕ
КОМПОЗИТОРЫ
И МЕЛОДИИ

**BFG10K, КАЛАШ
И СТАЛЬНОЙ ТЕСАК**
НАРЯЖАЕМ КЕНА И БАРБИ

ЗЕМЛЯ ОБРЕЧЕНА
РАЗРАБОТЧИКИ
ПРЕДСКАЗЫВАЮТ
СУДЬБУ МИРА

SILENT HUNTER 4
УЖАСЫ ПОДВОДНИКОВ

**LOST PLANET:
EXTREME CONDITION**
БЕСТСЕЛЛЕР С XBOX 360

TWO WORLDS
КОНКУРЕНТ OBLIVION

HELLGATE: LONDON
ОТ ВЕСТМИНСТЕРА ДО АДА —
РУКОЙ ПОДАТЬ



SPORE

НАКЛЕЙКИ
COLIN MCRAE: DIRT
И «СУПЕРГЕРОЙ»

ПОСТЕРЫ
«АДРЕНАЛИН 2: ЧАС ПИК»
И UNREAL TOURNAMENT III

+ ИНТЕРВЬЮ
С УИЛЛОМ
РАЙТОМ

(game)land
hi-fun media



TEST DRIVE

Unlimited®

ATARI



РЕКЛАМА

➤ Огромный тропический остров, по которому протянулись более 1500 километров дорог

➤ Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar

➤ Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу

➤ Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей

➤ Все внешние элементы и детали салона – от магнитолы до стеклоочистителей – полностью функциональны

➤ Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автоклубы, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурировать с клубами



Test Drive Unlimited © 2006-2008 Atari Inc.
Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Published and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.
Тел. подразделения: (08) 353-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.akella.ru

Оптовая продажа: Москва, 1480263-48-14, sales@akella.com Санкт-Петербург: (812) 552-48-68, akella@akella.ru

Ростов-на-Дону: (863) 296-78-42, akella@akella.ru Новосибирск: (383) 227-74-64, akella@akella.ru

Екатеринбург: (343) 287-54-42, akella@akella.ru



ХИТ-ЗОНА



Розничная продажа в магазинах формы "COLOS", "M.Video", "Nastroyeniye" и "Nastroyeniye"



Акелла

Представитель на Украине: "Мультимедиа" - www.multimedia.com.ua
Решение ООО "Торговля Импортом" и Санкт-Петербурга (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голосова, д.37, телефоны: (812) 252-48-65.

ASUS рекомендует лицензионную Windows® Vista™ Home Premium



Игры без границ

Предустановленная ОС Windows® Vista™ Home Premium

Товар сертифицирован, на правах рекламы

www.asus.ru

Ноутбук G2 с новыми эксклюзивными технологиями делают компьютерные игры небывало реалистичными

Уникальные ноутбуки ASUS G2 созданы специально для геймеров. Оснащенные функцией подсветки Direct Flash, включающейся при активации DirectX 9 в играх, требующих высокой графической производительности, они дают возможность играть в компьютерные игры когда и где угодно!

Ноутбук ASUS G2 с предустановленной ОС Windows Home Premium дает возможность слушать Ваши любимые музыкальные композиции.

Ноутбуки ASUS G2 созданы на базе технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК.



ASUS Direct Messenger

Специальный дисплей ASUS Direct Messenger отображает статус системы, мгновенные сообщения и напоминания, не отвлекая внимания пользователя и позволяя играть в полноэкранном режиме

Удобная клавиатура

Полноразмерная клавиатура и специально выделенные клавиши W, A, S и D - с новыми ноутбуками ASUS играть в компьютерные игры стало еще удобнее.

Свобода беспроводного общения

Встроенные веб-камера с высоким разрешением и динамики дают возможность проведения видеоконференций без лишней суеты и путающихся проводов.

Специальное покрытие

Специальное покрытие крышки матрицы не только предохраняет ноутбук от царапин и сколов, но и отличает G2 от обычных ноутбуков.

Webcam Notebook Series G2

G2 Gaming Package (G2 + Рюкзак + Мышь)

- Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
- Процессор Intel® Core™2 Duo T7000/T5000
- Мобильный чипсет Mobile Intel® 945PM Express
- Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection
- Лицензионная Windows® Vista™ Home Premium

- ATI Mobility™ Radeon® X1700 512 МБ Physical VRAM
- DDRII 533/667 МГц, до 2 Гб
- 17" WXGA+ (G2); Color Shine/Crystal Shine LCD, Splendid
- Поддержка технологии ASUS Video Intelligence Technology
- SATA 80/100/120/160 Гб HDD
- DVD Super-Multi, Light Scribe
- Встроенная веб-камера с разрешением 1,3 мегапикселя
- ASUS Direct Flash+ ASUS Direct Messenger
- 10/100/1000, 802.11a/b/g, Bluetooth V2.0+EDR (опционально)

Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Москва: Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Арикс (495) 980-54-07, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ИОН (495) 5-444-333, NEXUS (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРИТ (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, Санкт-Петербург: Alpha (812) 320-80-70, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-80-80, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00, Владивосток: ДНС (4232) 300-454, Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39, Екатеринбург: Буква (343) 2222-025, Иркутск: Wizard (3952) 258-001, Казань: Ноутбукофф (843) 264-26-01, Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066, Красноярск: Борлас СБ (3912) 58-09-52, Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, Ростов-на-Дону: Computer-city (863) 290-45-90, Центр-Дон (8632) 698-668, Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, Самара: Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846) 241-67-53, Томск: Интант (3822) 41-55-32, Тюмень: Арсенал+ (3452) 797-070, AD Systems (3452) 22-35-33, Челябинск: Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, Уфа: Кламас (3472) 912-112, Форт ВД (3472) 600-000.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viviv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран. Владелец товарных знаков Microsoft, Windows, Windows Vista и Windows Mobile, зарегистрированных на территории США и/или других стран, и владельцем авторских прав на их дизайн является корпорация Microsoft.

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching



ВРЕМЯ ОТДОХНУТЬ ОТ ИГР

В кои-то веки мы не смогли выбрать «Игру месяца». Появилась пара-тройка средних проектов, но ни одного хитового. Похоже, мертвый сезон уже наступил. Хотя стоит ли горевать? Если не летом, то когда можно оторваться от компьютера, погонять во дворе в футбол, сходить в лес на шашлыки или, чем черт не шутит, махнуть на юг? Отличное время для активного отдыха! Меж тем жаркая пора – самый тяжелый период для журналистов. Неясно, о чем писать. Мы, конечно, выкрутимся – уже кипит работа над любопытными спецями, но... Ведь и перспективы-то не самые радужные. Осенью выйдут ожидаемые блокбастеры (*Crysis*, *Bioshock*, *Hellgate: London*, «Ведьмак», «King's Bounty: Легенда о рыцаре»), а дальше что? Список запланированных на 2008 год проектов иначе как куцым не назовешь. *The Sims 3*, *Warhammer Online* да загадочный *Far Cry 2*. Кризис игровой индустрии? Мы в редакции, даже несмотря на чудесную погоду, приуныли. Спасает лишь ожидание ролика *Fallout 3*. Если верить официальному сайту, заставка появится в Сети 5 июня. Скрестим пальцы на удачу!

Впрочем, хватит распускать нюни. Тем более что этот номер богат на интересные статьи.

Борис Соколов собрал все доступные сведения о многожанровой *Spore*, а для верности, чтобы ничего не упустить, еще и пообщался с великим дизайнером, отцом забавных симов, Уиллом Райтом.

Ваня Гусев, как всегда, бросился грудью на амбразуру и выдал великолепную вторую тему номера. История зарождения звука в играх, расценки на саундтреки, десятка лучших композиторов, хит-парад мелодий – надеемся, тебе понравится подарок от ветерана нашей редакции.

Человек-катастрофа Андрей Теодорович одел Кена и Барби в наряды от Дюка Нюкема, Серьезного Сэма, Лулы, Бладрейна и многих других известных персонажей. Портреты идеальных героев ищи в материале «Универсальные солдаты».

Кстати, знаешь ли ты, что Земле крышка? Роман Епишин выяснял у разработчиков компьютерных игр, каким образом может погибнуть наша планета. Прогнозы – один другого хуже. Выживших после ядерной войны и падения метеорита добьют инопланетяне! Слава богу, что все эти ужасы творятся лишь по ту сторону экрана. По нашу все спокойно. Мы дружно передвигаем столы поближе к окнам и наслаждаемся солнечными ваннами. Лето пришло!

Алексей Ларичкин,
главный редактор

**БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН
ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ
8-800-200-3-999**

**Если у тебя возникают вопросы по подписке
на любимый журнал, звони! Мы поможем
тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!**

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ www.gameland.ru. НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

НАЙДИ СОКРОВЕННОЕ



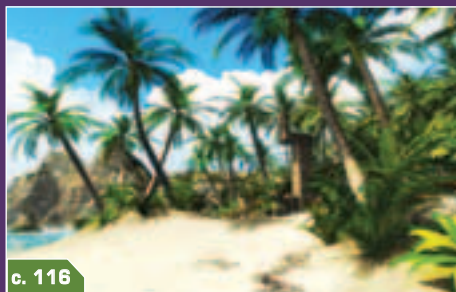
N68S7AA-8EKRS2H

Intel® Core™2 Extreme/Intel®
Core™2 Quad/Intel® Core™2 Duo/Intel®
Pentium D/Intel® Pentium® 4 processor support
NVIDIA® 680i SLI chipset
Dual-channel DDR2 800/667/533 MHz memory
Digital connectivity
2 x 1394a ports
Dual-gigabit LAN
7.1 channel High Definition Audio
7 x Serial ATAII connectors (1 x eSATA)
10 x USB 2.0 ports

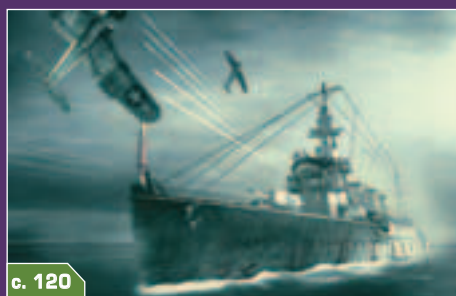


Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ - сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; Ижевск: Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстар Технолджи - (342)212-4646; Пенза: Дивиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.

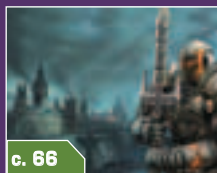
РЕЦЕНЗИИ



с. 116

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ОСТРОВ СОКРОВИЩ –
ТАИНСТВЕННЫЙ КЛАД ДЖОНА СИЛЬВЕРА

с. 120

SILENT HUNTER 4 – ОПАСНЫЕ ВОДЫ ТИХОГО
ОКЕАНА. БУДНИ ПОДВОДНИКОВ

с. 66

ОБРАТИ
ВНИМАНИЕ!
HELLGATE: LONDON –
ХРАМОВНИКИ НА
СТРАЖЕ БИГ БЕНА

с. 198

РЕТРО
FREEDOM FORCE –
СУПЕРГЕРОИ
ПРОТИВ
СУПЕРЗЛОДЕЕВ

с. 78

ОБРАТИ
ВНИМАНИЕ!
WORLD IN CONFLICT –
БЕРЕГИТЕСЬ, ЯНКИ!
РУССКИЕ ИДУТ

с. 144

РАЗВЕДКА
БОЕМ
GOOD GAME AWARDS –
«ЗОЛОТОЙ МЯЧ» ДЛЯ
КИБЕРСПОРТСМЕНОВ

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Акелла	2 обл.	Mados	105
Ultra Computers	3 обл.	Gamerpost	125, 143
Sony	4 обл.	Журнал	
Asus	1	«DVD Эксперт»	133
ФоксСонн	3	mail.ru	145
Журнал «Страна Игр»	9	Редакционная	
Бюрократ	33	подписка	147
Акелла	35, 37, 39,	Журнал «Железо»	153
	41, 43, 45, 47	Журнал	
1С	49, 51, 61,	«Total Football»	197
	73, 77, 93	Журнал	
Новый Диск	59, 69,	«Maxi Tuning»	221
	86-87	Журнал «Мобильные	
Бука	81, 97	компьютеры»	223
Руссобит-М	103, 107, 111	gameland.ru	225



ТЕМА НОМЕРА

- 6 Spore
- 14 Уилл Райт и его проекты
- 20 Интервью с Уиллом Райтом

ТЕМА НОМЕРА 2

- 22 Звуки му

НОВОСТИ

- 32 События индустрии
- 48 Новости киберспорта
- 52 Релизы и бестселлеры

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

- 56 Галерея
- 62 Без комментариев
- 64 В ожидании хита
- 66 Hellgate: London
- 70 Frontlines: Fuel of War
- 74 Two Worlds
- 78 World in Conflict
- 82 Universe At War: Earth Assault
- 88 Lost Planet: Extreme Condition
- 90 В тылу врага 2: Братья по оружию
- 94 Overlord
- 98 Hei\$!
- 100 Rush for Berlin: Rush for the Bomb
- 102 Colin McRae: Dirt
- 104 Kingdom Under Fire: Circle of Doom
- 106 Monster Madness: Battle for Suburbia
- 108 Depths of Peril
- 110 Корпорация Э.Л.И.Т.А.
- 112 Shadowrun

РЕЦЕНЗИИ

- 116 Возвращение на Остров Сокровищ
- 118 В гости к Робинсонам
- 120 Silent Hunter 4: Волки Тихого океана
- 122 Быть Г.Х. Андерсеном:
История о гадком утенке
- 124 Полный привод: УАЗ 4x4.
Уральский призыв
- 126 Анк 2: Принц Египта
- 128 Пенумбра: Темный мир
- 130 Крутой Тони: Похождения балбеса
- 132 Genesis Rising: The Universal Crusade
- 134 Барьер миров
- 136 Гид покупателя

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

- 138 Heroes of Might and Magic V:
Повелители Орды
- 140 King's Bounty: Легенда о рыцаре

РАЗВЕДКА БОЕМ

- 144 Good Game Awards

ДАЙДЖЕСТ

146

СПЕЦ

- 154 Конец света неизбежен
- 160 Универсальные солдаты:
Портреты идеальных героев игр

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН

- 166 Онлайн-новости
- 168 Анонс Eve Online: Revelations
- 170 Онлайн-дайджест
- 172 Флэш-рояль
- 174 Обзор сайтов
- 176 Дневники World of Warcraft
- 178 Дневники Lineage II

ЖЕЛЕЗО

- 180 Железные новости
- 182 Тестирование лучших игровых клавиатур
- 186 Мини-тест: Компьютер
FLEXTRON Energo 6300
- 187 Мини-тест: Видеокарта
MSI RX1950 XTX-VT2D512E
- 188 Шаг за шагом: Настраиваем Wi-Fi
в домашних условиях
- 190 Железный FAQ
- 192 Конфигурация
- 194 Технология: Память стандарта DDR3
- 195 Разгон DDR-памяти

CHEATS & EASTER EGGS

196

РЕТРО

- 198 Freedom Force
- 201 Супермены на свободе
- 202 Дайджест
- 203 Ретроновости

УЛЫБНИСЬ

- 204 Чудеса на виражах

О НАБОЛЕВШЕМ

- 206 Письма
- 212 Спроси «РС ИГРЫ»

КОНКУРСЫ

- 214 Конкурс по Spore
- 215 BESTSHOT
- 216 Призовой кроссворд
- 217 Конкурс супергероев
- 218 Итоги конкурса
по World of Warcraft: The Burning Crusade
- 219 Итоги конкурса от арт-директора
- 219 Итоги конкурса по S.T.A.L.K.E.R.
- 220 Итоги BESTSHOT
- 220 Итоги призового кроссворда #40

СОФТ-ТЕМА

222

СОДЕРЖАНИЕ DVD

226

АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО
НОМЕРА

240



ЗВУКИ МУ
ЛУЧШИЕ КОМПОЗИТОРЫ, ХИТ-ПАРАД МЕЛОДИЙ, ИЗВЕСТНЫЕ «ИГРОВЫЕ» КОНЦЕРТЫ с.22

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ СОЛДАТЫ
НЕДЕЛЯ МОДЫ В «РС ИГРАХ». СНАРЯЖАЕМ ПАРНЕЙ И ДЕВЧОНОК: ВФБ, ЛОМИК, ЧУЛКИ В СЕТОЧКУ, СТАЛЬНАЯ БРОНЯ с.160

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

ЭТА НАКЛЕЙКА БЫЛА ВЫБРАНА ПОСЕТИТЕЛЯМИ САЙТА WWW.GAMELAND.RU



ИГРЫ В НОМЕРЕ

Colin McRae: Dirt	102	Silent Hunter 4: Волки Тихого океана	120
Depths of Peril	108	Spore	6
Eve Online: Revelations	168	Two Worlds	74
Freedom Force	198	Universe At War: Earth Assault	82
Frontlines: Fuel of War	70	World in Conflict	78
Genesis Rising: The Universal Crusade	132	World of Warcraft	176
Hei\$te	98	Анк 2: Принц Египта	126
Hellgate: London	66	Барьер миров	134
Heroes of Might and Magic V:		Быть Г.Х. Андерсеном:	
Повелители Орды	138	История о гадком утенке	122
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	104	В гости к Робинсонам	118
King's Bounty: Легенда о рыцаре	140	В тылу врага 2: Братья по оружию	90
Lineage II	178	Возвращение на Остров Сокровищ	116
Lost Planet: Extreme Condition	88	Корпорация Э.Л.И.Т.А.	110
Monster Madness: Battle for Suburbia	106	Крутой Тони: Похождения балбеса	130
Overlord	94	Пенумбра: Темный мир	128
Rush for Berlin: Rush for the Bomb	100	Полный привод: УАЗ 4x4.	
Shadowrun	112	Уральский призыв	124

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников тест-группы для работы в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше. Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт anketa.glc.ru. Мы пригласили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.
№6(42), ИЮНЬ 2007
www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Алексей Ларичкин chikitos@pc-games.ru главный редактор
Михаил Бузенков buzenkov@pc-games.ru зам. главного редактора
Евгений Сныткин snitkin@pc-games.ru арт-директор
Екатерина Воронкова дизайнер-верстальщик
Андрей Яковлев yakovlev@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович редактор раздела «Онлайн»
Вера Юрьева корректор
Надежда Левовина levoshina@gameland.ru координатор

DVD

Семен Чириков sem4@pc-games.ru руководитель отдела
Александр Устинов hh@gameland.ru зам. главного редактора
SpaceMap spacemap@gameland.ru монтажёр
Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин редактор видеораздела
Виктор Бардовский выпускающий редактор
Почта диска и техническая поддержка: disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин razum@gameland.ru руководитель отдела
Леонид Боголюбов bogolubov@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы
Александр Белов belov@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaemil@gameland.ru менеджер
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru менеджер
Оксана АLEXИНА alekhina@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева руководитель отдела трафика
Телефоны: (495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Марина Гончарова goncharova@gameland.ru подписка
Татьяна Кошелева koshelova@gameland.ru региональное розничное распространение
Телефоны: (495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Марина Нахалова nahalova@gameland.ru менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru генеральный директор
Давид Шостак shostak@gameland.ru управляющий директор
Паша Романовский директор по развитию
romanovskiy@gameland.ru
Михаил Степанов директор по персоналу
stepanovm@gameland.ru
Моше Гуревич mgurev@gameland.ru финансовый директор
Дмитрий Ладыженский редакционный директор
Олег Полянский polyanskiy@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru CEO
Oleg Polyanskiy polyanskiy@gameland.ru publisher

Phone: (495) 935-7034; fax: (495) 780-8824

Информация о подписке:

Бесплатный телефон: 8-800-200-3-999
E-mail: info@glc.ru
Сайт: <http://www.gameland.ru>

Типография

ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж – 85 000 экземпляров

Рисунки в номере:

Евгений Борняков

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не возвращаются и не рецензируются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «РС ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

SPORE

ХОЗЯИН ВСЕЛЕННОЙ

Если верить Библии и Корану, наш мир был создан за шесть дней. Последним созданием христианского творца стал человек, а на седьмые сутки бог решил немного отдохнуть. Индуисты полагают, что вселенная образовалась из космического яйца. Ортодоксальные буддисты и вовсе не дают четкого ответа на вопрос о зарождении всего живого. Наконец, современные ученые утверждают, что наша планета появилась примерно 4.5 миллиарда лет назад, а простейшие организмы – около 3.6 миллиарда лет: в эоархейскую эру.

Текст: Борис Соколов



■	ЖАНР ИГРЫ
	Life Sim
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Electronic Arts
■	РАЗРАБОТЧИК
	Maxis
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	1
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.spore.com
■	ДАТА ВЫХОДА
	I квартал 2008 года

■ Транспортный луч в действии.



За последние восемь лет разработчики так или иначе затрагивали тему зарождения жизни на Земле и появления первых существ. Вспомним *Populous*, *Creatures*, *Evolution*, *Evolva*, *Gene Wars*, *Black & White*, *Impossible Creatures*. Порой нам доверяли роль бога и разрешали управлять преданной паствой. Иногда приходилось заботиться о каких-нибудь тварях и проводить генетические эксперименты. Но никто прежде не пытался проследить за эволюцией живых организмов от прокариотов до хомо сапиенс. В недооцененной RTS *Evolution*, которую придумал **Грег Костилян** (Greg Costikyan), все начиналось с девонского периода палеозойской эры, когда на суше появились первые споровые растения и земноводные. Игра охватывала 360 миллионов лет (ее скорость – 30 тысяч лет в секунду!). Но скоро этот рекорд будет побит.

11 марта 2005 года на **Game Developers Conference** **Уилл Райт** (Will Wright) объявил о создании *Spore*. Автор популярного сериала *The Sims* предлагает нам пройти долгий путь – от появления первой бактерии до покорения космоса. Игру очень трудно отнести к какому-то определенному жанру. Перед нами единение аркады, RPG, стратегии и даже симулятора космического корабля.

ВОДА, ВОДА, КРУГОМ ВОДА

События разделили на шесть больших эпизодов. В самом начале тебе предстоит управлять одноклеточным организмом. Существо обитает в однородной массе, так называемом первичном супе, и отчаянно борется за выживание: поглощает микроводоросли, своих собратьев послабее и улепetyивает от сильных сородичей. Отчасти первый уровень напоминает старый добрый *Pac-Man*: простенькая графика, клас-

■ Игра ориентирована как на взрослых, так и на детей, однако без крови дело не обойдется.



■ «О великий повелитель, мы, жители этой планеты, преклоняемся перед тобой».



С ЭКРАНА НА СТОЛ

В творении **Maxis** есть специальная опция, которая позволяет переносить трехмерные создания из виртуальной жизни в реальную. Обладатели дорогих 3D-принтеров смогут сделать из различных материалов небольшие фигурки полюбившихся существ. В прошлом году один из посетителей стенда с игрой на E3 2006 получил в подарок от разработчиков пластмассовую модель двухголового уродца с длинными руками на спине. Именно такую зверюгу создал обладатель подарка во время получасового знакомства с ранней версией **Spore** на выставке.



сический вид сверху и легкое управление. Передвигаться помогают четыре курсорные стрелки и клавиша ускорения. За каждое удачное действие начисляются призовые очки, которые мы тратим на совершенствование своего персонажа. Прокариоты постепенно приобретают свойства эукариотов: получают сформированное ядро клетки, растут, наращивают реснички и ложноножки. Со временем наша «инфузория-туфелька» превращается в многоклеточный организм. Ласты помогут увеличить скорость, шипы – отбиться от назойливых противников. И вот вчерашняя мелюзга стала грозой океанской пучины.

«Я ЕГО СЛЕПИЛА ИЗ ТОГО, ЧТО БЫЛО...»

После аркады начнется второй этап. В специальном графическом редакторе тебе предстоит «вылепить» другую зверушку. Начнем со скелета. В твоих силах придать позвоночнику самую замысловатую форму: закрутить в спираль, вытянуть вперед или сжать до минимальных размеров. Затем надо определиться с размерами туловища, числом конечностей (в том числе крыльев), голов, глаз, челюстей и усов. Несколько кликов мыши – и вот уже кости обрастают плотью, на «ногах» появляются копыта, на «руках» – острые, как бритва, когти, а на голове – длинный клюв. Специальная программа следит за тем, чтобы получившееся чудо природы вообще могло выжить. Как ни крути, но в туловище должны поместиться все важные органы. Однако никто не запретит приклеить чуть ниже хвоста еще одну пару глаз. Забавляйся сколько душе угодно! Если ты где-то допустишь ошибку, то неудачную часть тела игра сразу подсветит. Следующий шаг – шкурка. Одни предпочтут чешую, другие – мех. Наконец, финальный аккорд – боевая окраска. Смешав несколько основных цветов, получим огромное количество различных оттенков. Кто-то изберет один окрас, кто-то нарисует на розовом тельце пестрые полоски или белые пятнышки. Фантазии нет предела.

ЗАИГРЫВАНИЯ С САМКОЙ

Но вот эксперименты с внешним видом закончены. Оцени созданное животное на тестовой площадке и выбейся из морских глубин на прибрежный песок. На суше царят те же самые законы, что и в воде. Выживает не самый сильнейший, а тот, кто лучше всех приспособился к нелегким природным условиям.

Тут уже мы видим трехмерную обстановку. На первых порах ты управляешь несмысленным детенышем-самцом.

СИ
№10(235)



Grand Theft Auto IV

Первая информация о продолжении культового автомобильного боевика.

Mass Effect

Новая ролевая игра от создателей Star Wars: KOTOR и Jade Empire.

Medal of Honor: Airborne

Первые в воздухе. Первые на земле. Первые в бою.

Не боги горшки обжигают

Как стать разработчиком компьютерных игр?

БАНДИТСКИЕ
РАЗБОРКИ
У СТАТУИ
СЧАСТЬЯ

MotorStorm

Главный гоночный хит для PlayStation 3.

Guild Wars

Интервью с создателями второй части MMORPG и локализаторами первой.

ЗВЕРЬЕ МОЕ

Не дожидаясь появления диска на полках магазинов, поклонники начали выкладывать свои творения на фанатские сайты. Самая большая коллекция собрана в специальном разделе онлайн-энциклопедии Wikipedia. По адресу www.sporewiki.net/Creature_database можно найти изображения различных растений, образцов техники, построек и даже планет. Но чаще всего народ рисует необычных тварей. К примеру, в разделе «Амфибии» есть 40 непохожих друг на друга морских обитателей. Больше всего популярны сухопутные животные. На момент написания статьи в соответствующем разделе насчитывалось 190 существ.



■ Один город занимает значительную часть материка.



Станет он хищником или травоядным – решать только тебе. Но все равно придется играть в догонялки. Раздобыл хищник пищу – получил призовые очки, оплошал – все бонусы достались «жертве». Также есть шанс украсть генетический код (для этого надо слязнуть яйцо с еще не родившимся детенышем другого вида) и еще больше усовершенствовать своего питомца. ДНК откроет доселе недоступные опции редактора. Например, новая форма ступней травоядного увеличит скорость передвижения, иголки отпугнут некоторых врагов, а хищнику для атаки пригодятся острые рога. К сожалению, каждый раз после «апгрейда» существо вновь превращается в детеныша и все начинается заново. Рано или поздно герой-одиночка отыщет соплеменников. И разумеется, встретит

симпатичную представительницу противоположного пола. Создатели Spore превратили процесс ухаживания за самкой в отдельную мини-игру: сперва надо привлечь внимание к своей персоне громким ревом, а затем показать всю свою молодецкую удалость. Выдержишь с честью все испытания, и тогда прекрасная незнакомка согласится... гм... высидеть яйцо. А вот процесс зачатия нам, увы, не покажут. Все-таки в Spore будут играть не только взрослые, но и дети.

ОТЕЦ СЕМЕЙСТВА И ГРАДОНАЧАЛЬНИК

Третий этап посвящен родоплеменным отношениям и напомним о Populous и The Sims. Ты управляешь целым коллективом. Каждое существо требует заботы, ласки и внимания: его нужно накормить,

напоить и спать уложить. Накопленные бонусные очки мы тратим на покупку орудий труда, примитивного оружия для охоты и защиты от врагов, материалов для строительства хижин, а также на... развитие мозга лидера рода. В четвертом эпизоде начнется строительство полноценных городов. На смену поиску пропитания для семьи и обустройству жилища придут занятия поинтереснее: производство необходимых товаров, возведение построек, изучение новых технологий и улучшение настроения вечно недовольных селян, чтобы они не перебежали к соседнему градоначальнику. Представь себе значительно упрощенный вариант *SimCity*, где вместо людей в мегаполисах обитают разумные шестипалые жирафы или помесь бульдогов с носорогами. Если на предыдущем уровне ты без

■ Дипломатия на последнем этапе игры – очень важная штука. Одной фразой можно предотвратить или, наоборот, развязать межзвездную войну.



■ Через мгновение начнется схватка. Уважаемые дамы и господа, делайте ваши ставки.



конца вел войны, то наверняка превратишься в жестокого тирана, держащего свой народ в постоянном страхе. Если жил со всеми в мире и развивал торговые отношения, то станешь отличным управленцем.

Обновится и редактор. Вместо приклеивания персонажам рук, ног, крыльев и хвостов ты займешься архитектурой различных зданий. Возможностей – море. Один человек создаст точную копию Эйфелевой башни, другой захочет построить свой собственный Колизей. Но, размышляя о хлебе и зрелищах, не забывая о воинственных соседях. Предусмотрительный хозяин обязательно прикажет соорудить неприступные стены и башни.

ХОЗЯИН МИРА

Следующий уровень – эпоха цивилизаций. Здесь нас заставят создавать различную технику. На экране появятся необычные «гражданские» машины, паровые пушки, стреляющие вилками танки, турбореактивные самолетики, роботы-шагоходы и прочие плоды безумной фантазии разработчиков и игроков. Изобретения пригодятся во время кровопролитных войн. И в конце концов все земли подчинит одна страна.

Со временем ученые изобретут способ добраться до других планет. С этого момента наступит шестой, самый последний этап игры. Чтобы приступить к изучению иных миров, необходимо построить летающую тарелку. И тогда нам откроются бескрайние просторы Вселенной. С помощью колесика мыши можно десятикратно увеличить поле обзора. Прокрутил один раз – и переместился на орбиту родной планеты. Второй раз – видна вся система, третий – звезды превратились в мерцающие точки. По сравнению со *Spore* масштабируемые карты поля боя из *Supreme Commander* кажутся сущей мелочью.

МЫ НЕ ОДНИ

На других планетах тебе встретятся новые виды разумных существ. Что делать с незнакомцами? Если ты пожаловал с миром, налаживай торговые отношения и обмен технологиями. Завоеватели действуют иначе. Для начала с помощью специального транспортного луча забрось команду разведчиков, а заодно захвати пару-тройку инопланетян для генетических исследований. После анализа результатов начинай готовиться к вторжению («ядерные» ракеты и прочие виды оружия массового поражения прилагаются) или, осознав всю мощь потенциального врага, отправляйся восвояси. Учти, что после нападения противник быстро мобилизуется и даже пе-

МУЗЫКА ЭВОЛЮЦИИ

Музыку для *Spore* сочиняет **Брайан Ино** (Brian Eno). Пожалуй, самым узнаваемым творением 49-летнего англичанина стало приветствие во время загрузки **Windows 95**. За последние десять лет Брайан выпустил 17 альбомов (два из них были написаны в соавторстве с другими композиторами) и написал саундтреки к таким известным фильмам, как «Тайное окно», «28 дней спустя», «Мулен Руж», «Трафик», «Пляж» и «Годзилла». Сейчас композитор корпит над короткими музыкальными фрагментами. Встроенный в игру специальный редактор создаст на их основе мелодии посложнее.



«Ты играешь уже много лет, не один раз прошел все самые громкие хиты? Даже если тебя разбудят среди ночи, сможешь без запинки перечислить все проекты Сида Мейера? А еще хочешь зарабатывать неплохие деньги, просто сидя за компьютером?

**ТОГДА ТЫ
НАМ И НУЖЕН!**

Напиши рецензии на парочку своих самых любимых игр и присылай в редакцию по электронной почте на адрес authors@pc-games.ru. Мы их внимательно читаем и, быть может, пригласим тебя работать к нам автором. Торопись, иначе тебя опередят твои друзья!

**Размер гонорара –
до 15\$ за 1000 знаков»**



НАМ НЕТ ПРЕГРАД

Уилл Райт не оставляет надежды со временем выпустить свое грядущее творение на пяти приставках (PlayStation Portable, Nintendo DS, Wii, Xbox 360 и PlayStation 3). При этом перед разработчиками стоит довольно сложная задача: игра должна быть совместима с различными платформами. Например, после нескольких часов в компании **Spore** на карманной консоли от Sony пользователь получит возможность перекинуть файлы с информацией на PC. На первый взгляд идея утопична, однако Уиллу Райту не привыкать решать самые трудные задачи.



■ Ошеломленные жители даже не догадываются о том, что перед ними не божественный знак, а обычный салют.



рейдет в контрастступление. Иногда стоит схитрить: опусти тарелку пониже и покажи удивленным аборигенам салют. Пораженный народец примет тебя за бога и встретит с распростертыми объятиями. С необитаемыми планетами все намного проще. Что делать, если межзвездным колонистам досталась сфера, покрытая толстым слоем замерзшей воды? Все очень просто. Сперва возводим огромный купол, после чего устанавливаем специальные аппараты для растапливания льда. Через некоторое время из выделяемых паров образуется атмосфера. Как и в The Sims, в Spore нет финала. Развивайся хоть до бесконечности.

КАК ЭТО РАБОТАЕТ

Мир в Spore образуется двумя способами. В обычном режиме игра автоматичес-

ки генерирует обстановку для того или иного этапа. За несколько секунд на пустом месте появляются вода и суша, а также множество микроорганизмов, растений и животных.

Второй вариант – скачать «народное творчество» со специальных серверов. Самоделкины могут размещать в сети не только собственноручно созданных представителей флоры и фауны, но и различные транспортные средства, города со множеством необычных построек и даже целые планеты. Все полученные файлы сохраняются в соответствующих папках. Земноводные отправятся в раздел фауны, деревья – к флоре, а дома – к другим сооружениям. Кстати, никто не запрещает залезть в ту или иную директорию и удалить из нее не понравившийся файл. При этом специальный алгоритм автоматичес-

ки определяет, чего недостает в твоём мире для поддержания баланса. Если на планете заведется слишком много травоядных, то среди миролюбивых животных вскоре появятся опасные хищники. Данные о новом существе, постройке или планете помещаются в малюсеньком трехкилобайтном файле. Уилл Райт уверяет, что всю информацию о целой галактике вполне реально записать на 128-мегабайтную карточку памяти карманной приставки Nintendo DS. Так что пользователям PC с многогигабайтными винчестерами беспокоиться не о чем – места хватит с лихвой.

СЛОЖНЫЕ РАСЧЕТЫ «НА ЛЕТУ»

Главная гордость разработчиков – мощнейший движок. Он просчитывает физические особенности поведения различ-

■ Вечеринка на лоне природы. Кажется, самец задумал сделать с самкой что-то нехорошее.



■ В архитектуре явно преобладают острые углы.





■ На подступах к озеру встретились представители трех различных видов. Неужели дело закончится кровавой схваткой?



■ Многие желают прокатиться на машине.

ных существ в реальном времени. Походка и скорость передвижения созданной в редакторе твари зависят от нескольких параметров: количества и размеров конечностей, веса тех или иных частей тела, наличия хвоста, расположения центра тяжести.

Не подкачает и AI. Представь себе ситуацию. Хищник завидел травоядное животное. У жертвы нет никаких шансов на спасение. Охотник больше в два раза, да и движется он значительно быстрее. Но что мы видим? Зверушка не желает стать обедом и что есть сил бежит в сторону леса. Разумеется, свирепый хищник бросается за ней в погоню и почти настигает. Однако за деревьями его поджидает целый отряд сородичей травоядного, готовых дать отпор. Ситуация напоминает детский анекдот про медведя и три вагона зайцев.

Разработчики ставят во главу угла не передовую графику, а захватывающий и тщательно сбалансированный геймплей. Поэтому не жди от Spore образцовой картинки. Скриншоты напоминают стоп-кадры из мультфильмов **Александра Татарского**. Существа, техника и здания словно вылеплены из пластилина.

ВЫСОКИЕ СТАВКИ

В декабре прошлого года в **Maxis** собрали пробную версию игры. Казалось бы, надо отправлять на «золото». Ан нет, вот уже несколько месяцев авторы шлифуют геймплей, совершенствуют редактор персонажей, а специальная команда тестеров из **Electronic Arts** отлавливает многочисленные ошибки кода. Но финальный вариант появится совсем нескоро – только в 2008-м.

Бесспорно, на наших глазах рождается самый необычный за всю историю существования игровой индустрии проект. Его ждет или великая слава, или быстрое забвение. Уилл Райт и компания пытаются объять необъятное: тут тебе и совмещение нескольких жанров, и расчет физических особенностей существ в режиме реального времени, и сжатие данных до небывалых размеров, и добавка в игру фанатских творений. Неужели все это реально воплотить в жизнь в рамках одной игры? А главный вопрос – захочет ли многомиллионная армия симоводов расстаться с розовыми джакузи и заняться борьбой за выживание? Одно дело хорошо известный мир людей и совсем другое – царство инфузорий-туфелек или незнакомые планеты с необычными постройками, флорой и фауной.



■ В игре полно ярких спецэффектов.

О ПОЛЬЗЕ КИНО

Однажды **Уилл Райт** посмотрел короткометражный фильм 1968 года Powers of Ten. Сначала в нем показывали семью на пикнике. Каждые десять секунд расстояние от камеры до объекта увеличивалось в десять раз. Через полминуты отдыхавшие люди скрылись из вида, через две – планета Земля превратилась в трудноразличимую точку, а через три уменьшилась и Солнечная система. Так в голове знаменитого разработчика родилась концепция **Spore** – переход со временем от уровня микроорганизмов до вселенских масштабов.



СИМУЛИРУЯ ЖИЗНЬ

Текст: Борис Соколов

ПУТЬ НАСТОЯЩЕГО ГЕНИЯ

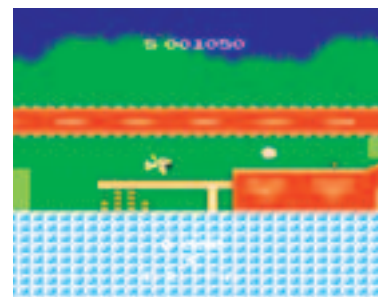
Когда-то он был вечным студентом и зарабатывал на карманные расходы мытьем посуды. Сейчас этот человек конструирует роботов, покупает на аукционах дорогостоящие обломки советских космических кораблей, создает кассовые компьютерные игры и получает престижные награды в области интерактивных развлечений.

ГЕНИЙ БЕЗ ДИПЛОМА

Уильям Ральф Райт (William Ralph Wright) родился 20 января 1960 года в Атланте (штат Джорджия). Его отец владел преуспевающей компанией по производству пластиковых упаковок, а мать мечтала о карьере певицы и актрисы. Уилл сильно отличался от своих сверстников. Вместо того чтобы все свободное время играть с друзьями на улице, он интересовался астронавтикой и точными науками. Причем детские увлечения не были мимолетными. Парень старался вникнуть в каждую деталь: изучал огромное количество книг, делал у себя в тетрадке пометки, проводил эксперименты, строил различные модели. На освоение того или иного вопроса он порой тратил почти год. По вечерам юноша проводил время с папой за настольными играми от Avalon Hill, беседовал с ним о возможности жизни за пределами Солнечной системы и решении проблемы перенаселенности Земли с помощью колонизации других планет. В 1969 году отец Райта умер от лейкемии. Миссис Райт не захотела оставаться в Атланте и перевезла семью к своим родственникам в Батон-Руж (столица штата Луизиана). Частная церковная школа не пришлась девятилетнему мальчику по душе. В 16 лет Райт поступил в университет штата Луизиана, а спустя два года перевелся в Луизианский технологический университет. В 1980 году он отправился в нью-йоркскую Новую школу, но через два года вернулся в Батон-Руж. Будущий создатель самой популярной компьютерной игры так и не получил диплома о высшем образовании. Сначала он учился на архитектора, потом на факультете машиностроения, но, увы, его не закончил. Впрочем, пять лет скитаний не прошли даром. За это время горе-студент

познакомился со своей будущей женой Доэл Джонс, получил лицензию пилота, увлекся созданием роботов и даже успел поработать некоторое время посудомойщиком.

НЕ ЛОМАТЬ, А СТРОИТЬ

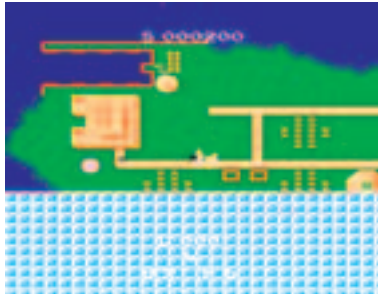


Так выглядел *Raid on Bungeling Bay* на приставке NES.

После появления в продаже популярного домашнего компьютера **Commodore 64** 22-летний Райт полюбил игры (предыдущие два года он экспериментировал с написанием программ для роботов на **Apple II**). Уиллу довольно быстро надоело быть простым геймером. Ему хотелось путешествовать не по чужим виртуальным мирам, а по своим собственным. Накопленных знаний хватило для того, чтобы самостоятельно написать скролл-шутер *Raid on Bun-*



geling Bay. Игрок управлял летающим над островами вертолетом, искал секретные фабрики, защищал авианосец, уничтожал вражеские сооружения и боевую технику.



Raid on Bungeling Bay. От пушки осталось розовое пятнышко.

В 1984 году детище начинающего разработчика выпустила компания **Broderbund Software**.

Уже в конце разработки Райт осознал, что возня с редактором уровней нравится ему куда больше, чем бомбардировка. Так родилась концепция нового проекта, в котором надо было заниматься не уничтожением, а, наоборот, возведением зданий и экономическим планированием.

РАБОТА В СТОЛ



SimCity на Commodore 64. Одновременно на экран могло выводиться только четыре цвета.

Уилл засел за изучение научной литературы. Наибольшее впечатление на молодого разработчика произвели труды профессора **Джея Форрестера** (Jay Forrester) – «Динамика городов» и «Мировая динамика». На некогда необитаемых островах из **Raid on Bungeling Bay** стали постепенно появляться километры дорог, десятки машин, сотни пешеходов, небольшие дома и высотки. Моделировалось даже динамическое изменение окружающей среды. Вчерашняя аркада превратилась в реалистичную экономическую стратегию под названием **SimCity**. В 1985 году пробную версию игры автор привез в **Broderbund Software**. Большие боссы дали суровый ответ: народу не понравятся столь необычные эксперименты, нужно сделать что-нибудь попроще, желательно с обилием стрельбы и взрывов. Райт был вынужден издать революционный проект на **Commodore 64** за свой собственный счет. К сожалению, усилия оказались напрасными: заказов пришло слишком мало.

НЕУДАЧНЫЙ СТАРТ И РЕЗВЫЙ ФИНИШ



1988 год. Уилл Райт с дочкой Кесседи.

В 1987 году на одной из вечеринок судьба свела Райта с предпринимателем **Джеффом Брауном** (Jeff Braun), который в ту пору мечтал о собственной фирме по созданию компьютерных игр. Вот как описывает ту встречу Джефф: «Уилл – очень застенчивый парень, он сидел в сторонке совсем один, и мне стало его жалко. Я подошел к нему, завел разговор. Позже он показал мне **SimCity**, я обомлел... Это было именно то, что я искал! Пока я рассматривал игру, он постоянно говорил мне о том, что этот проект ожидает неудача и никому он не понравится». Браун был настолько поражен талантом Райта, что предложил ему основать совместную студию – **Maxis**.



Интересно, что скрывается в ящике с логотипом **Maxis**?

На разработку более удобного интерфейса и внесение мелких изменений ушло несколько месяцев. Улучшенный вариант **SimCity** был готов к выпуску еще в 1988 году. После долгих переговоров компания **Broderbund Software** согласилась издать игру. В 1989 году с симулятором познакомилась владельцы **Mac** и **Amiga**. Версия для **PC** и **Commodore 64** появилась чуть позже. Статистика продаж за первые недели не предвещала никаких успехов. Однако с каждым месяцем дела шли все лучше и лучше. Аутсайдер постепенно становился фаворитом. Всемирно известный журнал **Time** посвятил рассказу о **SimCity** целую страницу, а авторы **Newsweek** назвали игру феноменом поп-культуры. К концу года авторы заработали три миллиона долларов.

«ДУ Ю СПИК СИМЛИШ?»

Впервые язык симлиш (simlish) появился в **SimCopter**. Некоторые словечки можно было услышать в **SimGolf** и **SimCity 4**, но чаще всего симлиш звучит в различных эпизодах сериала **The Sims**. В основе непонятной тарабарщины – гремучая смесь трех языков: украинского, тагальского (на нем разговаривают жители Филиппин) и наречия племени Навахо. Последний использовался американскими солдатами для кодирования сообщений в годы войны с Японией. В свое время разработчики раскрыли секрет самых распространенных слов. Оказывается, **flibla** означает «пожар», **oonga** – «чувство голода», **gomonsnala** – «привет», а **dag dag** и **soon-soon** следует переводить как «пока-пока».



НА КОВЕР! | СИМУЛИРУЯ ЖИЗНЬ

БЕЗ ВЕСТИ ПРОПАВШИЕ СИМЫ



В 1999 году анонсировали *SimMars*, а в 2000-м – *SimVille*. В первой игре нам предлагали заняться развитием колониальных поселений на красной планете, а во второй – улучшить уровень жизни в провинциальном американском городке. Однако оба проекта так и не увидели свет. Официальная причина закрытия такова: игры не соответствовали высоким стандартам компании **Maxis**.



Добро пожаловать в SimCity.

Правительственные организации разных стран стали присылать письма с предложениями о сотрудничестве. ЦРУ, министерство обороны США, австралийская налоговая инспекция. Что их объединяло? Оказывается, все они предлагали Maxis создать реалистичный симулятор того или иного рода деятельности для тренировки своих сотрудников. Но все получили отказ. Исключение сделали для корпорации «Шеврон» и нью-йоркского отделения Фонда здравоохранения. В 1993 году на основе SimCity создали симулятор очистительного завода *SimRefinery*, а в 1994-м – *SimHealth*. Райт не принимал участия в разработке ни первого, ни второго спецзаказа.



SimCity. Случилось бедствие – на город напал Годзилла.

ЗЕМЛЯ И МУРАВЬИ

В 1990 году вышла *SimEarth: The Living Planet*. Игра основана на «Те-

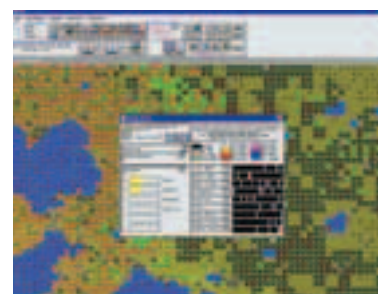
ории Гайя» известного британского профессора **Джеймса Лавлока** (James Lovelock). Согласно этой теории нашу планету следует рассматривать как полноценный живой организм, который пытается вылечить сам себя от последствий вредного воздействия человека на окружающую среду. Геймерам предлагали управлять земной биосферой, геосферой и атмосферой на протяжении целых десяти миллионов лет.



В SimAnt: The Electronic Ant Colony муравьи были гораздо умнее мальчишки.

В 1991 году состоялся релиз *SimAnt: The Electronic Ant Colony*. На сей раз нам рассказывали о нелегкой жизни муравьев. Уилл считает, что людям есть чему поучиться у трудолюбивых насекомых. По отдельности муравьи глупы и напоминают запрограммированных роботов, но при этом они образуют колонии с высоким уровнем так называемого общественного интеллекта. И вновь не обошлось без изучения научных публикаций. В основе игры лежали труды известного американского биолога **Эдварда Осборна Вилсона** (Edward Osborne Wilson). К сожалению, оба проекта разошлись по миру скромными тиражами.

ИСПРАВЛЕНИЕ ОШИБОК



SimLife. В этом окне можно поэкспериментировать с внешним видом тираннозавра.

В 1992 году на полках магазинов появилась *SimLife*. Подумать только, еще 15 лет назад Райт дал нам шанс поэкспериментировать с генами различных существ и таким образом повлиять на эволюцию живых организмов (так вот где корни *Spore*!). Проект запомнился не столько реалистичной моделью экосистемы, сколько огромным количеством багов и слишком нудным геймплеем. Увы, это был основной недостаток многих экспериментов Райта. Что же, и на старуху...





SimCity 2000. В самом начале игроков встречала стильная заставка.

Затем Уилл взялся за разработку **SimCity 2000**. В продолжении одной из самых про-



даваемых игр 1989 года были исправлены почти все огрехи предшественницы (за четыре года компания получила от фанатов более 1000 писем с различными вариантами улучшений). Райт постарался учесть мнение не только простых геймеров, но и профессионалов. За время общения с геологами, городскими чиновниками, архитекторами, полицейскими, учителями и многими другими специалистами Уилл узнал для себя много нового. Разумеется, все это нашло свое отражение в игре.

СТРЕМИТЕЛЬНЫЙ ВЗЛЕТ И СОКРУШИТЕЛЬНОЕ ПАДЕНИЕ

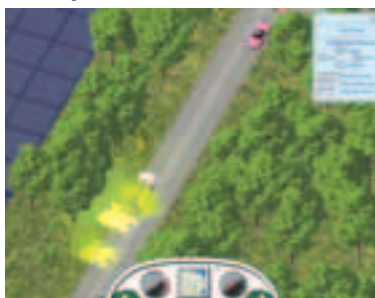


SimCity 2000. Голливуд атаковал ужасный монстр.

SimCity 2000 выгодно отличалась от своей предшественницы красивой графикой, значительно усовершенствованным интерфейсом и более реалистичным геймплеем. С января по май

1994 года разошлось свыше 300 тысяч копий, шесть месяцев подряд новое творение Уилла Райта не покидало вершину списка самых продаваемых игр. В 1995 году доход Maxis превысил 38,1 миллиона долларов. Штат сотрудников компании разросся до 240 человек. Дополнение **SimCity 2000 Urban Renewal Kit** принесло еще 6 миллионов долларов чистой прибыли. Однако затем началась череда неудач. Все попытки компании создать на базе вселенной SimCity различные жанровые ответвления заканчивались провалом. Наибольшие надежды возлагались на вертолетный симулятор **SimCopter**. Однако новое детище Райта провалилось.

ПРИНЦ НА БЕЛОМ КОНЕ



В **SimCopter** игроку разрешалось импортировать из SimCity свои города.

По итогам 1996 года дефицит бюджета вырос до отметки 1,7 миллиона долларов. Срочно требовались инвестиции. Как нельзя вовремя на горизонте появилась могучая **Electronic Arts**. В июне 1997 года боссы крупнейшего североамериканского издательства рискнули выложить за медленно погибающую компанию 125 миллионов долларов и не прогадали. Новое руководство отодвинуло даты выхода новых игр на более поздние сроки, сделав ставку не на скорость, а на качество. Огромная команда под руководством **Кристин Макгавр**



УДИВИТЕЛЬНО, НО ФАКТ



1. Изначально **Уилл Райт** не хотел помещать в **The Sims** детей.
2. Самый первый обзор The Sims в прессе был разгромным.
3. Для программного кода единственное различие между мужчинами и женщинами в The Sims состоит в том, как они используют туалет: одни писают стоя, другие – сидя.
4. Сначала Райт был против выпуска дополнений и предлагал сосредоточить силы компании на разработке полноценного продолжения.
5. В свое время Уилл хотел создать симулятор управления погодными эффектами.
6. На просторах **The Sims Online** группа игроков сформировала виртуальную преступную организацию.
7. Если бы Райту предложили использовать в The Sims какой-нибудь уже написанный сценарий, то он бы создал трехмерный вариант сериала «**Клан Сопрано**».
8. Жена Уилла никогда не играла в The Sims.
9. Райт считает его самой гениальной игрой всех времен и народов.
10. Великий разработчик не может представить свою жизнь без перочинного ножика.

ДРУГИЕ СИМЫ



Уилл Райт принимал участие в создании далеко не всех игр сим-вселенной (без учета сериала **The Sims**). Вот когда **Maxis** обошлась без помощи гениального разработчика.

Название игры	Год выпуска
SimFarm	1993
SimRefinery	1993
SimTunes	1994
SimHealth	1994
SimTown	1995
SimGolf	1996
SimPark	1996
SimTunes	1996
Streets of SimCity	1997
SimSafari	1998
SimCity 3000	1999
SimCity 3000 Unlimited	2000
SimCity 4	2003
SimCity 4: Rush Hour	2003



(Christine McGavran) сосредоточилась на создании продолжения популярного градостроительного симулятора. Уилл Райт с несколькими разработчиками приступил к созданию некоего секретного проекта. Остальные подразделения занимались малозначительными играми а-ля **Streets of SimCity**. В начале 1999 года после успешного релиза **SimCity 3000** все силы Maxis бросила на завершение самого грандиозного продукта компании.

ФЕНОМЕН



The Sims. Этому дому не помешает капитальный ремонт.

В феврале 2000 года в истории индустрии развлечений произошло знаменательное событие – мир заразился вирусом **The Sims**. Каждый человек (возраст, пол, раса, гражданство не имели значения) нашел в великом творении Райта что-то свое. То, чего ему не хватало в реальной жизни. Первым нравилось проектировать дома, вторым – заниматься дизайном комнат, третьи получали удовольствие, глядя на свой цветущий сад, четвертые лезли из кожи вон, чтобы сделать головокружительную карьеру, пятые налаживали отношения с соседями, шестые заводили виртуальные семьи и возились с детьми, седьмые шутили ради отправки своего персонажа на верную гибель (например, если поместить симса в бассейн и продать лестницу, то через некоторое время бедняга умрет).

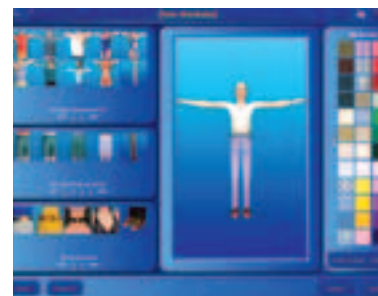


В The Sims девушки щеголяли в купальниках. А в душе все интересные места закрывали знаменитые квадратики.

Описать все прелести игры в двух-трех предложениях очень сложно. О ней можно говорить до бесконечности, не жалея красивых эпитетов. Лучшее всего о грандиозном успехе сериала говорит сухая статистика. Первая часть была переведена на 13 языков, а вторая – на 21. По данным на январь 2007 года, суммарный тираж

всех эпизодов и дополнений достиг отметки 70 миллионов экземпляров. Многие покупатели The Sims до февраля 2000 года умели играть только в пасьянс «**Косынка**», да и то занимались этим на работе. В то же время огромная армия новых геймеров так и не подседа на другие игры. По всему миру появилось множество интернет-страничек с различными дополнениями. Райт скачал с одного из любительских сайтов «шкурки» Майкла Джексона, Саддама Хусейна и Бритни Спирс. Причем эту тройку Уилл поселил под одной крышей.

ПОЖАР КАК ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ



Редактор персонажей из The Sims.

А знаешь ли ты, что проект под рабочим названием «Кукольный домик» зародился почти 16 лет назад? Осенью 1991 года на севере Окленда и в юго-восточной части Беркли от сильнейшего пожара пострадали 3800 зданий, в том числе дом Уилла. Маэстро внимательно наблюдал за тем, как шло обустройство комнат. Сначала привезли холодильник, потом камин... Вскоре коттедж был заполнен различными предметами. Райт загорелся идеей изобрести симулятор дизайна помещений. В начале 90-х по всему миру ежегодно продавалось больше миллиона копий различных архитектурных программ. Это значит, что подавляющее большинство покупателей – простые люди. Наверняка им понравится иметь дело не с чертежами и абстрактными макетами, а с полностью трехмерной игрой – **Sim Architect**.



The Sims. Спят усталые игрушки, книжки спят...

Будущий создатель The Sims засел за специальную литературу. Больше всего знаний он почерпнул из книги американского архитектора **Кристофера Александра** (Christopher Alexander) «Язык моделей». В ней говорилось,

что во время проектирования надо думать о форме, а не о функциях вещей. Чуть позже Уилл понял, что обычного дизайнера помещений будет мало. Лучше сделать так, чтобы в построенных игроками домах могли жить симсы. Воплотить идею в жизнь было не так-то просто – виртуальных человечков предстояло научить взаимодействовать с огромным количеством объектов. В 1993 году Райт создал на базе SimAnt пробный уровень. В пустой комнате стоял туалет, персонаж мог почистить унитаз, смыть воду и, пардон, облегчиться. Эксперимент удался. Через некоторое время была готова демо-версия. Увы, недальновидное руководство Maxis попросило Уилла перестать заниматься ерундой и сосредоточиться на разработке SimCity 2000. Но Райт не собирался сдаваться. Вместе с программистом **Джейми Дурнбосом** (Jamie Doornbos) он возился с «Кукольным домиком» по вечерам, а заодно изучал учебники по психологии.



Адд-он **The Sims: House Party**. Устроим пир на весь мир.

В 1995 году Уилл вышел «из подполья». Вместо двух человек над The Sims теперь корпели четверо. Чуть позже квартет вырос до небольшого «оркестра». После смены руководства новый руководитель Maxis **Люк Бартелет** (Luc Barthelet) сомневался в успехе игры, но все-таки решил вложить в The Sims большие деньги. В 1998 году команда переехала в более просторный офис, а заодно на работу пригласили новых программистов, дизайнеров и художников. Игра стала обретать реальные очертания. Была создана правдоподобная поведенческая модель, все действия персонажей привязали ко времени, закончились работы над специальным редактором для расстановки предметов.

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ THE SIMS



В **The Sims Online** друг к другу в гости ходили реальные люди.

Следующим творением великого разработчика стала **The Sims Online**. Вопреки ожиданиям менеджеров Electronic Arts многомиллионная армия фанатов оригинальной игры не захотела переселяться в онлайн. На то есть объективные причины: многие покупатели The Sims впервые в своей жизни столкнулись с интерактивными развлечениями, а тут еще надо думать об интернет-соединении и платить ежемесячную абонентскую плату. Вдобавок ко всему накладываются некоторые ограничения. Самые главные из них – управление только одним героем плюс отсутствие возможности ускорить время. После неудачного старта игры Райт ушел в творческий отпуск. Созданием **The Sims 2** и многочисленных дополнений к ней руководили другие сотрудники Maxis. Основатель популярной серии числится в титрах лишь в разделе «Особая благодарность».



Выступление Уилла Райта на **Game Developers Conference 2004** собрало в зале много зрителей.

В 2004 году Уилл вместе с небольшой группой единомышленников приступил к созданию секретного проекта. Все тайны раскрыли 11 марта 2005 года на **Game Developers Conference**. Впрочем, это совсем другая история. Наверняка ты уже узнал все подробности о **Spore** из «Темы номера». Конечно, Райт говорит, что не будет в дальнейшем делать игры. Но кто знает, вдруг великий дизайнер передумает.

СОБЕРИ КОЛЛЕКЦИЮ



За семь лет существования сериала **The Sims** в продаже появился 21 эпизод (учитываются только игры для PC). Вот как должна выглядеть коллекция заядлого симомана.

Название игры	Дата выпуска
The Sims	Февраль 2000
The Sims: Livin' Large	Август 2000
The Sims: House Party	Март 2001
The Sims: Hot Date	Ноябрь 2001
The Sims: Vacation	Март 2002
The Sims: Unleashed	Сентябрь 2002
The Sims Online	Декабрь 2002
The Sims: Superstar	Май 2003
The Sims: Makin' Magic	Октябрь 2003
The Sims 2	Сентябрь 2004
The Sims 2: University	Март 2005
The Sims 2: Nightlife	Сентябрь 2005
The Sims 2: Open for Business	Март 2006
The Sims 2: Family Fun Stuff	Март 2006
The Sims 2: Glamour Life Stuff	Сентябрь 2006
The Sims 2: Pets	Октябрь 2006
The Sims 2: Happy Holiday Stuff	Ноябрь 2006
The Sims: Life Stories	Февраль 2007
The Sims 2: Seasons	Февраль 2007
The Sims 2: Celebration! Stuff	Апрель 2007
The Sims: Pet Stories	Май 2007



ИНТЕРВЬЮ С УИЛЛОМ РАЙТОМ

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ SPORE

Беседовал: Борис Соколов

Работая над «Темой номера», мы не могли не побеседовать с виновником торжества – Уиллом Райтом. Беседа с отцом-основателем сериалов SimCity и The Sims превзошла наши ожидания.

Вместо зазнавшегося разработчика-миллионера мы увидели общительного человека, искренне увлеченного своим любимым делом – созданием компьютерных игр.

PC ИГРЫ: Что повлияло на разработку общей концепции *Spore*?

У.Р.: На дизайн игры повлияли многие вещи. Меня всегда захватывали необычные проекты: фильм **Чарльза Имеса** (Charles Eames) *The Powers of Ten*, программа поиска внеземных цивилизаций SETI и астробиология. В самом начале *Spore* была астробиологической игрой. Однако эта наука занимается слишком большим кругом проблем: начиная от глобальных космических вопросов и заканчивая элементарными химическими частицами.

В своей работе я оглядываюсь на многие свои любимые игры и фильмы. Геймплей на начальных уровнях игры напоминает **Рас-Ман**. На более поздних этапах можно проводить параллели с фильмом «Космическая одиссея 2001». Благодаря интерактивности игроки увидят различные ситуации с участием существ, которые описаны в их любимых произведениях.

PC ИГРЫ: В *SimCity* на горожан периодически обрушивались различные природные бедствия. Будут ли чрезвычайные происшествия в мире *Spore*?

У.Р.: Во вселенной *Spore* на каждой планете случаются изменения климата, ландшафта и погоды. Это всегда влияет на их обитателей, которые постоянно заняты поиском пищи. После покорения космоса вы сможете влиять на условия жизни на планете.

PC ИГРЫ: *Spore* дает игрокам возможность смешивать различные наборы ДНК. Есть ли какие-то ограничения на скрещивание определенных существ?

У.Р.: Игровой редактор даст вам такие возможности, которых нет даже у ани-





маторов студии **Pixar**. Несколькими кликами мышки вы сотворите уникальное существо. Если пользоваться обычными средствами, то на его создание у профессиональных дизайнеров уйдет по меньшей мере пара дней.

В редакторе есть много частей тела. Из них игрок и собирает своего питомца. Бесконечное число комбинаций дает огромный простор для творчества. Так что если вы захотите создать земного слона или пришельца с семью руками – карты в руки.

У каждого существа есть семь определенных параметров: скорость, размер, атака и так далее. Естественно, на них влияют выбранные части. Если вы приделаете травоядному пасть хищника, это понятным образом отразится на его поведении.

РС ИГРЫ: Есть ли шанс, что один из игроков сможет в точности повторить историю становления жизни на Земле?

У.Р.: В *Spore* разрешено по-разному влиять на развитие существа в ходе эволюции. Вы можете попытаться симитировать особенности какой-то известной человеческой цивилизации или нашей планеты в целом, однако ваши существа не будут похожи на людей. Добравшись до последнего уровня, вы получите шанс изменять планету и ее обитателей при помощи терраморфинга и прочих средств.

РС ИГРЫ: Известно, что из всех млекопитающих только люди воюют друг с другом. Будут ли существа из *Spore* враждовать?

У.Р.: Ваше создание сделает все, что вы захотите. Все зависит от того, из каких составных частей создано существо и как оно взаимодействует с окружающим миром. Можно создать самую суровую и

страшную цивилизацию во вселенной или же пройти игру без единого убийства – выбор за вами. Другие существа и цивилизации отличаются различными особенностями и стилями поведения. Некоторые миролюбивы, а прочие предпочитают нападать без долгих раздумий.

РС ИГРЫ: Все великие государства образовались после крупных завоевательных походов. Удастся ли миролюбивым игрокам расширить границы своих владений без применения силы?

У.Р.: Для прохождения игры совсем не обязательно завоевывать вселенную. Вы можете заниматься не военным, а культурным развитием: исследовать новые места, торговать, заключать альянсы. Стиль развития цивилизации непосредственно влияет на окружающий мир. Тем, кто предпочитает агрессивный подход, игра покажется более сложной, так как другие цивилизации враждебно настроены к захватчикам. На «космическом» уровне вы сможете обыграть ваши любимые сцены из «Космической одиссеи 2001» и сериала «Звездный путь».

РС ИГРЫ: Возможно ли такое, что на позднем этапе игры какую-нибудь расу погубит чрезмерное развитие технологий? Например, начнется восстание машин, как в фильме «Терминатор»?

У.Р.: Хмм... Возможно, но пока я не могу сказать об этом ничего конкретного.

РС ИГРЫ: На какой стадии разработки находится проект?

У.Р.: Сейчас у нас готовы все уровни, и мы заняты настройкой и доделкой игры. В *Spore* уже работают различные игровые режимы, теперь мы шлифуем геймплей, дорабатываем некоторые элементы интерфейса и дизайна.

РС ИГРЫ: В *The Sims* люди общались между собой на непонятном, но забавном языке. Как будут общаться существа из *Spore*, в том числе инопланетяне?

У.Р.: Обитатели игры, несомненно, будут общаться друг с другом. Пока мы не можем сказать точно, на каком языке, но он будет звучать так же необычно, как и «симлиш».

РС ИГРЫ: Удастся ли вам следить за тем, что выпускают другие компании? Какая из вышедших за последний год игр произвела на вас наибольшее впечатление?

У.Р.: Мне нравится наблюдать за попытками дизайнеров выйти за пределы уже известных жанров с проектами для более широкой аудитории. *Guitar Hero* и *Brain Age* (обе игры доступны только на приставках. – Прим. пер.) – наглядное подтверждение того, что в индустрии не перевелись люди, способные думать нестандартно. Мне нравятся именно их творения.

РС ИГРЫ: Ожидали ли вы, что *The Sims* будет пользоваться огромным успехом среди женщин? Вносились ли в изначальный дизайн проекта какие-нибудь изменения, чтобы привлечь к игре побольше представительниц слабого пола?

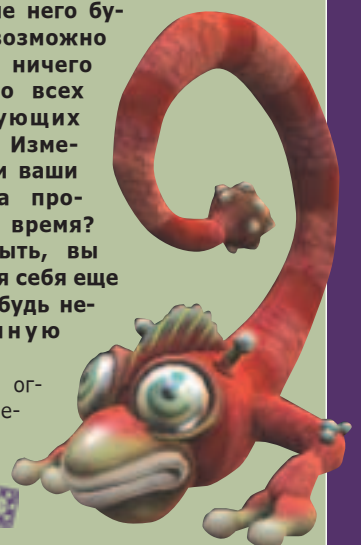
У.Р.: С самого начала в *Maxis* работало намного больше женщин, чем в любой другой компании. Так что в игре есть много особенностей, придуманных женщинами для женщин. По нашим оценкам, только 40 процентов игроков *The Sims* – мужчины.

РС ИГРЫ: Несколько лет назад в сети появились слухи о начале работ над *SimCity 5*. Можно ли доверять им?

У.Р.: Я не могу ничего сказать о новом *SimCity*. Все возможно, но официального пресс-релиза еще не было.

РС ИГРЫ: В конце 2004 года вы заявили, что *Spore* станет вашим последним игровым проектом. После него будет невозможно сказать ничего нового во всех существующих жанрах. Изменились ли ваши планы за прошедшее время? Может быть, вы нашли для себя еще какую-нибудь непокоренную вершину?

У.Р.: Мир огромен и непредсказуем. Все может быть.



ЗВУКИ МУ





О ТОМ, КАК ИГРЫ УЧИЛИСЬ НОТНОЙ ГРАМОТЕ

НА ДВОРЕ ХХІ ВЕК, МУЗЫКОЙ
В ИГРАХ УЖЕ НИКОГО НЕ
УДИВИШЬ. МЫ ПРИВЫКЛИ
К НЕЙ, КАК ПРИВЫКЛИ
К ХОРОШЕЙ ГРАФИКЕ И
КРАСИВЫМ СПЕЦЭФФЕКТАМ.
ТРУДНО ПОВЕРИТЬ, ЧТО
ВСЕГО ЛИШЬ 30 ЛЕТ НАЗАД
ВИРТУАЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ
БЫЛИ НЕМЫМИ. КТО И
КАК «НАУЧИЛ» ИХ ПЕТЬ
И РАЗГОВАРИВАТЬ? ОБО
ВСЕМ ЭТОМ – В НАШЕМ
СПЕЦИАЛЬНОМ МАТЕРИАЛЕ.



БИП, ПИП, БИ-БИП

В 70-х годах прошлого века музыку записывали на виниловые пластинки и аудиокассеты. Оба варианта для разработчиков не годились. В самом деле, не вставишь же граммофон в игровой автомат, да и кассету в консоль не впишешь – дорого, неудобно и ненадежно. Пришлось выкручиваться и учить «петь» микросхемы. Звуковые модули первых консолей и компьютеров преобразовывали электрические импульсы, прописанные в программном коде, в аналоговые сигналы типа «бип», «пип» и «би-бип». Это бледное подобие настоящей музыки транслировалось через динамики. Звучало оно неестественно, но разработчики справедливо решили: «Всяко лучше, чем ничего».

Коротенькие, часто повторяющиеся и очень примитивные мелодии появились сначала в игровых автоматах типа **Pac-Man** и **Pole Position**. А в 1980 году увидел свет спортивный симулятор **Major League Baseball**. Впервые программистам удалось воссоздать человеческий голос, и результат стоил затраченных трудов – геймеры едва не лишились чувств от восторга, услышав: «Го-о-о-ол!» Иногда для игр сочинялись оригинальные композиции, иногда за основу брались уже известные песни (особой популярностью пользовались

фольклорные, не защищенные авторским правом). Все мелодии вносились в программный код вручную, и сделать это мог только специалист, но не композитор.

ДЕФИЦИТ ПАМЯТИ

Постепенно разработчики преодолели технические ограничения. Если популярная приставка **Atari 2600** поддерживала лишь двухканальный монорежим, то японская консоль **Famicom** (она же **Nintendo Entertainment System**, она же «Денди»), поступившая в продажу в 1983 году, располагала уже пятью каналами для музыки и звуковых эффектов. Правда, пяти все равно не хватало. Нередко случалось так: ты начинаешь палить из лазера по звездолетам врага, и звучащая мелодия резко обрывается – из-за обилия эффектов для нее не остается канала.

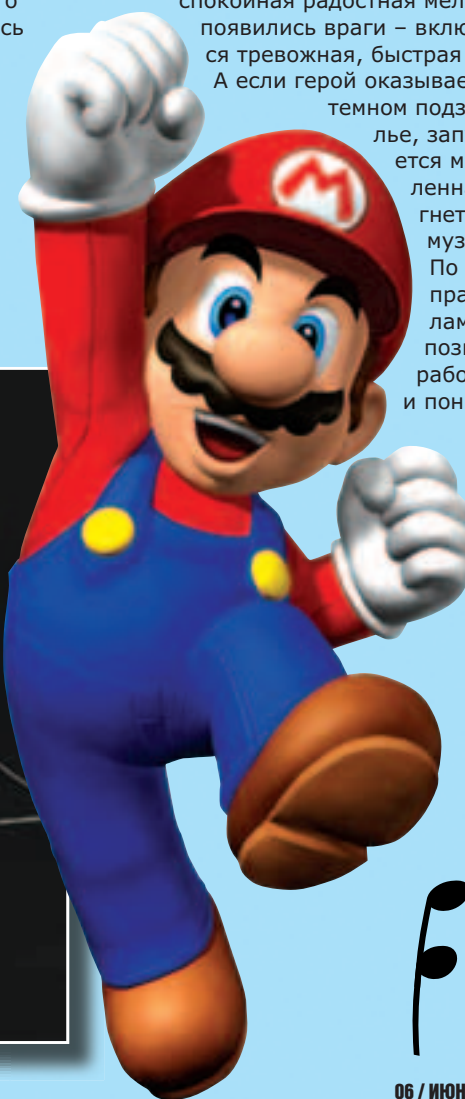
Предвестником будущих перемен стал компьютер **Commodore Amiga**, запущенный в широкое производство в 1985 году. Он умел обрабатывать короткие сэмплы с заранее записанным звуком или мелодией. В играх наконец-то зазвучали настоящие инструменты. Казалось бы, вот она – новая эра! Но... сэмплы сильно загружали оперативную память компьютера. А поскольку в те времена память была в дефиците (и стоила о-го-го сколько!), разработчики вернулись к «бипам» и «вау-вау».

И все-таки, несмотря на многочисленные трудности, именно в 80-х появились первые «игровые» композиторы: **Кодзи Кондо** (Koji Kondo) (серия **Super Mario Bros.**, **The Legend of Zelda**), **Койчи Суджияма** (Koichi Sugiyama) (серия **Dragon Quest**) и **Нобуо Уэмацу** (Nobuo Uematsu) (серия **Final Fantasy**).



Особенно уважали Кондо, который придумал, как должна чередоваться музыка в играх. Ну например: если на экране нет противников, преобладает спокойная радостная мелодия, появились враги – включается тревожная, быстрая тема.

А если герой оказывается в темном подземелье, запускается медленная, гнетущая музыка. По этим правилам композиторы работают и поныне!



NES сделала музыку в играх привычным явлением.





PlayStation с ее CD-приводом решила проблему дурного качества звука в играх.

МУЗЫКА ДЛЯ ВСЕХ

Чем мощнее становились компьютеры и приставки, тем больше музыки (причем высокого качества) появлялось в играх. В начале 90-х годов в них наконец-то запели: первыми проектами, где прозвучали песни, стали стратегия **Cannon Fodder** и футбольная аркада **Sensible World of Soccer**. С запуском приставки **PlayStation** в 1994 году наступила эра CD. У разработчиков больше не было проблем с местом под музыку. Композиции стали записывать в формате CD Audio, появились стерео-эффекты. Во многих играх звуковые файлы считывались прямо с компакт-диска. Их даже можно было послушать, вставив CD в музыкальный центр.

Разумеется, в таких условиях игры не могли не заинтересовать профессионалов: они уже без особых

колебаний соглашались сочинять саундтреки для экшенов и RPG. Так, в файтинге **Way of the Warrior** запел **Роб Зомби** (Rob Zombie), а шутер **Quake** обзавелся роскошной звуковой дорожкой за авторством **Трента Резнора** (Trent Reznor) из популярной рок-группы Nine Inch Nails. Студия **LucasArts** использовала в своих играх возвышенные опусы композитора «Звездных войн» **Джона Уильямса** (John Williams). В спортивных и гоночных симуляторах **Electronic Arts** зазвучали новые песни известных рок-, поп- и хип-хоп-исполнителей. Сегодня «электронники» частенько просят музыкантов записать эксклюзивные треки для очередной **NBA Live** или **Need for Speed**. А разработчики серии **Grand Theft Auto** не ограничивают нас в выборе «пластинок» и позволяют создавать радиостанцию с любимыми песнями: выехал на улицы Вайс Сити, врубил «Арию» – ха-ра-шо!

СКОЛЬКО СТОИТ?

Отличный игровой саундтрек стоит недешево. Вместе с разработчиками трудятся первоклассные композиторы (подробнее о них читай ниже). Разумеется, они просят за свои услуги хороший гонорар. Так, саундтрек к игре AAA-класса стоит порядка 100 тысяч долларов, иногда больше. Все зависит от популярности композитора. К примеру, канадец **Говард Шор** (Howard Shore), получивший «Оскара» за кинотрилогию «Властелин колец», по слухам, сорвет рекордный для индустрии куш за саундтрек к онлайн-ролевой игре **SUN**. А вот в России профессионалов, пишущих музыку к играм, практически нет, поскольку платят им чертовски мало (вроде бы чуть больше 10 тысяч рублей за одну композицию).

Продолжая разговор о гонорарах, нельзя не учитывать, что в последнее время в различных проектах все чаще звучит красивая оркестровая музыка. Симфонический оркестр обходится в сумму от 50 до 200 тысяч долларов. Почему такой сильный разброс цен? Да просто издатели победнее рекомендуют композитору поработать с малоизвестными музыкантами, например из Восточной Европы или Скандинавии. Ну а те, кто нужды не знают, сотрудничают с лучшими из лучших, невзирая на стоимость. Поскольку саундтреки на Западе часто выпускаются отдельно от игр и продаются в магазинах, затраты частично окупаются. Так, звуковая дорожка к консольному экшену **50 Cent: Bulletproof** угодила в TOP10 национального хит-парада США. А саундтрек **Halo 2**, песни для которого исполняли рок-группы Breaking Benjamin, Incubus и Hoobastank, разошелся тиражом в 120 тысяч экземпляров. Так что, судя по всему, у игровой музыки большое светлое будущее!



Саундтрек к Halo 2 – самый продаваемый в истории сборник музыки из игр.

НА КОВЕР! 2 | МУЗЫКА В ИГРАХ

МОГУЧАЯ

КУЧКА





**ЗНАКОМЬСЯ
С 10 ЛУЧШИМИ
КОМПОЗИТОРАМИ,
СОЧИНЯЮЩИМИ ДЛЯ ИГР**

РОБЕРТ ПРИНС

Что общего у **Wolfenstein 3D**, **Doom**, **Rise of the Triad**, **Doom II** и **Duke Nukem 3D**? «Все эти игры относятся к жанру FPS!» – скажешь ты и будешь прав. Однако их объединяет еще и тот факт, что музыку к ним придумал **Роберт Принс** (Robert Prince). Этот композитор сотрудничал со многими компаниями, включая **Apogee Software**, **id Software** и **3D Realms**. Он не только записывал саундтреки к шутерам, но еще и создавал всевозможные звуковые эффекты. Помнишь, как забавно хрюкали свиньи в **Duke Nukem 3D**? Принс постарался.



НОБУО УЭМАЦУ

Славу и почет **Нобуо Уэмацу** (Nobuo Uematsu) принесла культовая ролевая серия **Final Fantasy**. Почти 20 лет Уэмацу трудился на благо японской компании **Square**, из которой ушел в 2004-м. Он основал собственную независимую студию

Smile Please и записал несколько альбомов с японской рок-группой **Black Mages**, лидером которой он и выступил. Впрочем, Уэмацу не собирается прощаться с игровой индустрией. В последнее время он тесно сотрудничает с Microsoft. А вот для **Final Fantasy XII** сочинил всего одну композицию...

ПИТЕР МАККОННЕЛЛ

Питер МакКоннелл (Peter McConnell) – композитор, верой и правдой прослуживший **LucasArts** больше 10 лет. Он – один из изобретателей **iMUSE**. Эта технология сглаживает переход от одной музыкальной темы к другой в зависимости от того, что происходит на экране монитора. МакКоннелл преобразил знаменитые приключения **Sam & Max Hit the Road**, **Full Throttle**, **Grim Fandango**. Его последняя на сегодняшний день работа – саундтрек к недооцененной публикой аркаде **Psychonauts**.



ДЖЕРЕМИ СОУЛ

Американец **Джереми Соул** (Jeremy Soule) – один из самых известных композиторов в игровой индустрии. У него выдающийся «послужной список»: **Total Annihilation**, **Neverwinter Nights**, **Star Wars: Knights of the Old Republic**, **The Elder Scrolls III: Morrowind**, **Dungeon Siege**, **Guild Wars**, **The Elder Scrolls IV: Oblivion**, **Company of Heroes** и **Supreme Commander**. Будучи геймером, Джереми с детства хотел писать музыку для игр. Мечта сбылась. Начинал Соул как «электронщик», но в последнее время охотно использует живую музыку, привлекая оркестр и хор.



МАРТИН О'ДОННЕЛЛ

Первую известность **Мартину О'Доннеллу** (Martin O'Donnell) принес **Riven**, продолжение культовой приключенческой игры **Myst**. Вскоре после выхода игры талантливый новичок устроился звукорежиссером в **Bungie Studios** и не прогадал. Он сочинил саундтрек к стратегиям **Myth: The Fallen Lords** и **Myth II: Soulblighter**, провальному экшену **Oni**, а потом отличился энергичной композицией к мегабестселлеру **Halo: Combat Evolved**. Музыка ко второй и третьей частям **Halo** также написал О'Доннелл.



ДЖЕЙСОН ХЭЙС

Подростком **Джейсон Хэйс** (Jason Hayes) частенько садился за пианино, записывал свои композиции на магнитофон, а потом слушал то, что получилось, играя на домашнем компьютере. Повзрослев, Хэйс получил музыкальное образование, создал группу, немного погастролировал по Америке, а затем осел в Калифорнии и устроился на работу в **Blizzard Entertainment**. Хэйс озвучил большую часть хитов компании: **StarCraft**, **Diablo II**, **Warcraft III: Reign of Chaos** и, конечно же, **World of Warcraft**.



ДЖЕСПЕР КИД

Датчанина **Джеспера Кида** (Jesper Kyd) прославила экшен-серия **Hitman**, созданная его же соотечественниками из студии **Io Interactive**. Композитор мастерски объединяет симфоническую и электронную музыку.

Саундтрек к **Hitman: Blood Money** он записал при участии 150 музыкантов Будапештского симфонического оркестра и хора Венгерского радио. Дома у Джеспера красуются награды от журнала Billboard, телеканала MTV и Британской киноакадемии. Текущие проекты Кида: экшены **Assassin's Creed** и **Kane & Lynch: Dead Men**.



ФРЭНК КЛЕПАКИ

Родители **Фрэнка Клепаки** (Frank Klepacki) были профессиональными музыкантами и с детства приобщали его к прекрасному. Первым делом мальчик освоил барабаны, затем гитару и многие другие инструменты. Попад на работу в студию **Westwood**, Клепаки сочинил саундтреки для многих игр компании, включая **Dune II**, **Command & Conquer**, **Command & Conquer: Red Alert**, **Blade Runner**, **Nox**. После роспуска Westwood Фрэнк начал сольную карьеру. Однако по просьбе старых друзей написал музыку к **Star Wars: Empire at War**.



АЛЕКСАНДР БРЭНДОН

Александр Брэндон (Alexander Brandon), он же Сирена, он же Песочный человек, он же Хроматический дракон (под этими псевдонимами композитор работал в разные годы), широко известен как автор музыки к шутерам **Unreal**, **Unreal Tournament** и **Deus Ex**. Его красивые, торжественные композиции создавали в игровых мирах непередаваемую атмосферу. Брэндон также выпустил несколько дисков с так называемыми расслабляющими мелодиями. Сейчас он трудится звукорежиссером в калифорнийском офисе компании **Obsidian Entertainment**.



АКИРА ЯМАОКА

Акира Ямаока (Akira Yamaoka) окончил токийский художественный колледж, где изучал дизайн интерьеров. Однако любовь к музыке взяла свое, и в 1993 году он стал штатным композитором **Konami**. Мелодии к серии **Silent Hill** принесли Ямаоке мировое признание. Его тревожные и очень трогательные композиции мало кого оставляют равнодушными. Музыка Ямаоки прозвучала и в саундтреке к фильму «Сайлент Хилл». В прошлом году 39-летний композитор выпустил свой первый диск с «неигровой» музыкой, а сейчас пишет для **Silent Hill 5**.



ИГРЫ В ЖИВУЮ!



Впервые концерт, составленный из «игровой» музыки, состоялся в 1991 году в Токио. Шоу называлось **Orchestral Game Concert**. Программа, исполненная токийским городским филармоническим оркестром, состояла из зарисовок к **Wizardry**, **Dragon Quest**, **SimCity**, **Super Mario Bros.**, **The Legend of Zelda**, **Populous** и **Final Fantasy**. Orchestral Game Concert проводили ежегодно до 1996-го. Каждый концерт выходил на диске. Сейчас эти альбомы – большой раритет.

В Европе «игровые» концерты не проводились до 2003 года, пока не возникла лейпцигская Games Convention. Открывает выставку симфонический концерт, посвященный музыке из видеоигр. В разные годы оркестр, которым традиционно дирижирует **Энди Брик** (Andy Brick), исполнял композиции из **Tom Clancy's Splinter Cell**, **Mafia**, **SpellForce**, **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**, **Max Payne 2**, **The Elder Scrolls III: Morrowind**, **Gothic 3** и многих других проектов. В мае 2004 года геймеры осаждали Walt Disney Concert Hall. Компания **Square** и Лос-Анджелесская филармония объединились для шоу **Dear Friends: Music From Final Fantasy**.

Это был первый концерт в истории, целиком составленный из музыки, звучащей в играх одной серии. Впрочем, фэнов такая «ограниченность» не напугала. Билеты на шоу распродали буквально за три дня. Представление началось с **Liberi Fatali**, открываю-



щей темы из FF VIII. Изредка музыка прерывалась выступлениями «отцов» знаменитой саги. Не обошлось и без появления на сцене композитора Final Fantasy **Нобуо Уэмацу** (Nobuo Uematsu), который посвятил FF 20 лет своей жизни. «Для меня эта игровая серия – словно ребенок!» – сказал Уэмацу. Растроганные геймеры рыдали. Шоу **Dear Friends** ждал громкий успех и в 2005–2006 годах проводилось еще 10 раз: в Сан-Франциско, Детройте, Сан-Диего, Атланте и Миннеаполисе. Летом 2005 года композиторы **Томми Талларико** (Tommy Tallarico) и **Джек Уолл** (Jack Wall) организовали грандиозный концертный тур **Video Games Live**, который, кстати, длится до сих пор. На каждом шоу звучит музыка из серий **Halo**, **Civilization**, **Metal Gear**

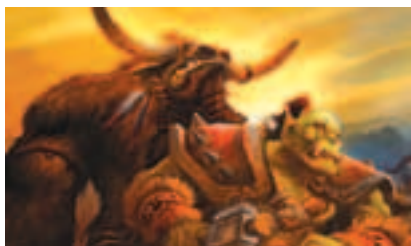
Solid, **Warcraft**, **Final Fantasy**, **Medal of Honor**, **Tomb Raider** и **EverQuest**.

Оркестр с хором также исполняют лучшие композиции из творческого наследия Талларико (он написал саундтреки к **Earthworm Jim** и **Advent Rising**) и Уолла (**Jade Empire**, **Myst III: Exile**, **Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow** и еще не вышедшая **Mass Effect**). Жаль только, шоу не покидает пределов США.

Что ж, зато есть **Play! A Video Game Symphony**. Это представление, созданное в 2006 году той же командой, что придумала **Dear Friends: Music From Final Fantasy**, прогремело в странах Европы, Азии, Южной Америки и Австралии. Кстати, в июне **Play!** посетит Швецию и Сингапур. Если потопишься – успеешь.

ХИТ-ПАРАД ИМЕНИ МАРИО

МЫ ОПРЕДЕЛИЛИ ПЯТЕРКУ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ
В МИРЕ МЕЛОДИЙ ИЗ ИГР

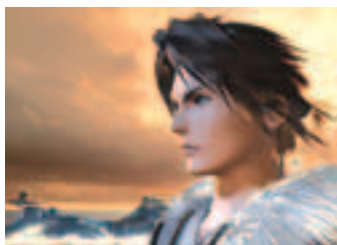


5. LEGENDS OF AZEROTH

Достойна ли главная тема **World of Warcraft** своего места в пятерке лучших игровых композиций всех времен и народов – вопрос спорный. И тем не менее благодаря феноменальной популярности онлайн-ролевки **Blizzard Entertainment** эту мелодию включают практически во все шоу, программа которых составлена из музыки из игр. Где она только не звучала: и на **Games Convention**, и в **Play! A Video Game Symphony**, и в **Video Games Live**. **Legends of Azeroth** – одна из лучших работ **Джейсона Хэйса** (Jason Hayes).

4. THEME OF LAURA

Эта великолепная композиция с пронзительной гитарной партией сочинена японским композитором **Акирой Ямаокой** (Akira Yamaoka). Впервые мы услышали ее в многочисленных трейлерах жуткого экшена **Silent Hill 2**, потом – в самой игре. А в 2006 году Theme of Laura прозвучала в шоу **Play! A Video Game Symphony**, причем Ямаока лично поднялся на сцену и подыграл симфоническому оркестру на электрогитаре. В том же году на экраны кинотеатров вышел ужастик «Сайлент Хилл». **Theme of Laura** звучит в самом конце, когда появляются титры.



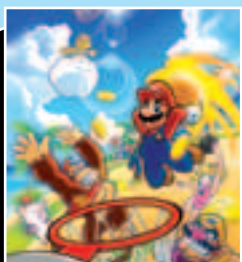
3. LIBERI FATALI

Эта торжественная, даже грозная композиция, исполняемая хором на латинском языке, была написана **Нобуо Уэмацу** (Nobuo Uematsu) в 1998 году – для ролевой игры **Final Fantasy VIII**. Ее название переводится как «Обреченные дети». **Liberi Fatali**, которую Уэмацу считает одним из лучших своих творений, открывала шоу **Dear Friends: Music From Final Fantasy** и **Play! A Video Game Symphony**. А в 2004 году прозвучала на Олимпиаде в Афинах – на соревнованиях женщин по синхронному плаванию. Причем ее использовала для своего номера не японская, а американская команда!



2. PAC-MAN THEME

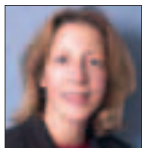
На самом деле не существует никакой «композиции из **Пак-Мана**». Эта аркада «родилась» в 1979 году, когда с музыкой в играх было туго. В **Пак-Ман** звучали несколько коротеньких мелодий. Одна из них, сопровождающая гибель **Пэк-Мана**, особенно полюбилась геймерам. Весной 1981 года песня **Pac-Man Fever**, исполненная **Джерри Бакнером** (Jerry Buckner) и **Гэри Гарсия** (Gary Garcia), попала в десятку американского чарта **Billboard**. На девятое место. В песне использовался сэмпл из **Пак-Мана**, записанный в зале игровых автоматов. В наши дни знаменитая мелодия частенько исполняется на всевозможных шоу вроде **Video Games Live**.



1. SUPER MARIO BROS. THEME

Мелодия, впервые прозвучавшая в 1985 году, впоследствии использовалась во многих играх о Марио – на нее существуют десятки ремиксов! Пол Маккартни (Paul McCartney) при встрече с автором композиции **Кодзи Кондо** (Koji Kondo) выразил ему свое глубокое признание и даже... напел мелодию! Кстати, на момент написания этой статьи **Super Mario Bros. Theme** находилась на девятом месте в хит-параде рингтонов американского журнала **Billboard**. Причем это была уже 132-я неделя в чарте. В прошлом и позапрошлом годах композиция не раз поднималась до первого места.

ЛЮДИ
ГОВОРЯТ



Шэрон Найт,
вице-президент
Electronic Arts
Europe

Игнорируя женщин при создании игр, разработчики и издатели совершают большую ошибку. Нужно выпускать проекты, интересные обоим полам. В этом случае на свет родятся хиты! 65 процентов фэнов серии **The Sims** – дамы. В этом нет ничего удивительного: «Титаник» собрал в прокате больше денег, чем «Звездные войны», потому что женщины полюбили его и многие из них посмотрели фильм несколько раз.



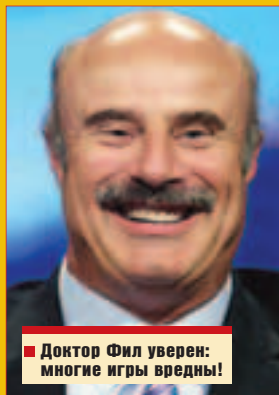
■ **Игра Lost** –
загадка для всех.

Продюсеры популярнейшего сериала **Lost**, известного у нас в стране под названием «Остаться в живых», сообщили, на каких платформах выйдет игра по мотивам фильма. Это консоли **PlayStation 3** и **Xbox 360**, а также наша любимая «персоналка». Напомним, права на создание Lost-проектов принадлежат издательству **Ubisoft**. Релиз первого состоится уже в этом году, а нам до сих пор ничего не известно об игре, кроме жанра (action/adventure) и места действия (тот самый таинственный остров в Тихом океане).

11.5

тонны игр ежедневно
отгружает
крупнейший
российский
издатель – «1С»

ИГРЫ – ПРИЧИНЫ МАССОВЫХ УБИЙСТВ?



■ Доктор Фил уверен:
многие игры вредны!



■ Чо Сен Ху не был
геймером, но некоторые
люди думают иначе.



■ Серия GTA в очередной
раз подверглась
нападкам.

Трагедия, случившаяся в Политехническом университете Вирджинии, напугала всю Америку. Жители США пытаются понять, почему 23-летний **Чо Сен Ху** (Cho Seung-Hui) взял в руки оружие и застрелил свыше тридцати человек. Разумеется, игроненавистники тут же попытались переложить ответственность за случившееся на индустрию электронных развлечений. Местный «доктор Курпатов» – **Фил МакГроу** (Phil McGraw), ведущий популярной передачи «Доктор Фил», – заявил: «Подростки умерщвляют людей в играх, смотрят жестокие фильмы и становятся психопатами из-за передозировки насилия». Флоридский юрист **Джек Томпсон** (Jack Thompson), как обычно, не вы-

бирал выражений. В своем выступлении на национальном телеканале **Fox News** он напомнил о нескольких случаях массовых убийств в истории США и связал их с **Doom, Grand Theft Auto, Manhunt**. Журналисты популярного веб-ресурса **Kotaku** проанализировали речь юриста и один за другим опровергли его утверждения. И знаешь, что сделал Томпсон? Подал в суд на компанию, владеющую Kotaku. Обрати внимание: Томпсона оскорбили не обвинения во лжи и предвзятости суждений, а комментарии пользователей, оставленные под статьей с разбором его речи. Ему, видите ли, угрожают физической расправой. Господи, Джек, уймись ты, наконец...

SEGA ВЕРБУЕТ СУПЕРГЕРОЕВ



■ Интересно, почему у Халка
никогда не рвутся трусы?



■ Премьера Iron Man
намечена на 2 мая
2008 года.

Железный человек, Халк, Тор и Капитан Америка теперь работают на **Sega**. Японская компания сделала все возможное, чтобы запустить этих супергероев в свою команду. Халка увели у **Vivendi Games**, Железного человека – у **Activision**. Спросишь – зачем? Дело в том, что Голливуд сейчас снимает фильмы про этих супергероев. То есть не про

всех сразу, а про каждого в отдельности. И Sega не устояла перед соблазном нажиться на новом всплеске популярности известных персонажей, который, без сомнения, последует за премьерой картин. Поэтому японцы подкупились и за неназванную (но определенно очень большую) сумму купили у комикс-империи **Marvel** права на разработку игр: **Iron Man, Incredible Hulk, The Mighty Thor** и **Captain America**. Экшены про Железного человека и Халка выйдут в мае и июне 2008 года соответственно, одновременно с фильмами (в первом главную роль исполняет Роберт Дауни-младший, во втором – Эдвард Нортон). Разработка этих проектов уже началась. А вот встреча с Капитаном Америкой и могучим Тором состоится не раньше чем в 2009 году.

ХВАТИТ ИЗОБРЕТАТЬ КОЛЕСО!

**Genius придумал кое-что получше.
OptoWheel – и никаких колес!**



Traveler 355 Laser

Технология OptoWheel, впервые реализованная в модели Traveler 355 Laser – это оптический скроллинг, действующий в 4-х направлениях, расположенный на месте традиционного механического колеса прокрутки и обеспечивающий плавные, а главное – точные движения.

Характеристики **Genius Travel 355 Laser**

- лазерная технология, обеспечивающая более точное позиционирование, чем у светодиодных оптических мышей;
- OptoWheel – революционная сенсорная панель прокрутки, оптимизирующая скроллинг;
- оптический сенсор с разрешением 800 и 1600 dpi.

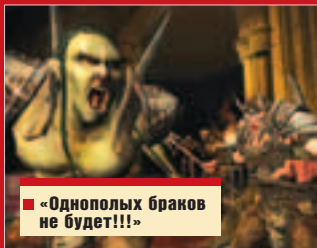
www.genius.ru

Genius 
Since 1983



■ С&С 3 – теперь на бумаге!

На Западе издавать романы по мотивам популярных игр, как вышедших, так и еще находящихся в разработке, – обычное дело. Так, 29 мая в США и Канаде выйдет книга, повествующая о событиях хитовой стратегии **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. Ее автор – писатель **Кейт Дикандидо** (Keith DeCandido) – в прошлом специализировался на произведениях, действие которых разворачивалось во вселенных **World of Warcraft** и **StarCraft**. Компания **Del Ray**, издатель очередной книги Дикандидо, в ближайшем будущем также отправит в книжные магазины **Mass Effect: Revelation** – роман по мотивам новой RPG от **BioWare**.



■ «Однополых браков не будет!!!»

Геи и лесбиянки обиделись на создателей онлайн-ролевки **The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar**. Поводом послужила информация о том, что незадолго до релиза игры студия **Turbine** отказалась от возможности заключения виртуальных браков в Средиземье, не желая, чтобы состоялась хоть одна однополая свадьба. Сейчас представители сексуальных меньшинств на форумах LotRO учат разработчиков терпимости. Игроделы же в свою очередь отвечают: «В книгах Толкиена не было упоминаний об однополых парах или браках, например, между хоббитами и эльфами. Поэтому и в нашей игре их не будет!»

ХОДЯТ
СЛУХИ

STARCRAFT 2? НУ НАКОНЕЦ-ТО!



■ Обычно на WWI только проходят турниры по играм Blizzard.



■ Мы ждали сиквел Starcraft почти 10 лет.

То, о чем мы собираемся поведать, возможно, уже и не слух и даже не горячая новость. К сожалению, нам пришлось отправить журнал в типографию раньше, чем мы сумели получить подтверждение информации. И если наш штатный астролог не врет, 19 мая компания **Blizzard Entertainment** анонсировала **StarCraft 2**. Слухи пришли из Азии. Популярная южнокорейская газета сообщила: Starcraft 2 будет впервые официально показана публике в Сеуле в рамках шоу **Worldwide Invitational (WWI)**. Это мероприятие, организованное Blizzard и посвященное прежде всего ее знаменитой фантастической RTS, состоится 19–20 мая. Американская компания не скрывает намерения выступить с громким заявлением на WWI. А поскольку **Starcraft** в Корее является культовой игрой (трансляции матчей по ТВ, зерги на пакетах молока и

т.д.), то в Сеуле разумно представить публике именно этот сиквел, а не какой-нибудь другой, пусть даже очень перспективный, проект. Кстати, из Кореи же пришли вести о том, чего ждать от Starcraft 2. Так вот, помимо новых юнитов и миллиона улучшений появится четвертая раса! Эх, только бы все это оказалось правдой! Ну а пока представители Blizzard отделеваются стандартной фразой: «У нас несколько игр в разработке, и мы ведем о них, когда посчитаем нужным».



■ Worldwide Invitational проводится уже в третий раз.

PREY 2 ЕДВА НЕ СГОРЕЛ



■ Сиквел Prey не пострадал при пожаре.

В американском городе Висконсин недавно случился большой пожар. От огня сильно пострадал один офисный центр – историческое здание, служившее в прошлом веке железнодорожной станцией. Эксперты оценивают общий ущерб в 750 тысяч долларов. Спросишь, какого черта мы все это тебе рассказываем? Просто в этом центре находилась штаб-квартира студии **Human Head**, которая отличилась в прошлом году неплохим шутером **Prey**. Известно, что в

последнее время сотрудники компании трудились над продолжением истории «Чероки против пришельцев». Разумеется, мы переполошились: а не уничтожил ли пожар наработки по **Prey 2**? Оказалось, волноваться не о чем. Поскольку пожар случился ранним утром, в офисе никого не было – человеческих жертв удалось избежать. Огонь, дым и вода подпортили мебель и технику **Human Head**, однако все электронные данные уцелели. Сейчас студия на время ремонта переехала в другой офис. Работать в нормальном режиме, скорее всего, не получится. Зато потом создатели **Prey** вернутся «домой» и начнут вкалывать в полную силу.



RPG

Акелла

Two Worlds

От создателей великолепной
Earth 2160

Эпическая вселенная.

Здесь безжизненные просторы и крутые
высокогорья соседствуют с широкими
равнинами и густыми лесами. А
цивилизированные королевства тучо-дерно
уживаются с полудикийми ордами.

Эпическая история.

Лабным-рабю был повержен кровавый бог войны, которому
изморю поклонялись орки. На всеобщую дору смертные обнаружили
его тайную гробницу. Вооружённые каменной армией златом
нобы крестовый поход.
Гриёт решающее противостояние двух миров.

Эпическая игра.

Невероятные битвы отныне у героя Аэллы.
Во проруби и дождной пороге безмозглый он пройдёт
к развалке, где решит, какой мир уничтожить.
На протяжении всего пути ничто не ограничивает
свободу его выбора. Он будет сам беречь
свою судьбу.

РЕКЛАМА



ХИТ ZONA

М. БУДНО Настраиваемый

Разработка и публикация: SOYOZ, "М. Будно", "Настраиваемый" и "Настраиваемый"

Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неправильное копирование преследуется.
Тек. поддержка: (812) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, natasy@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-48-65, akella@mgbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellatolov@yandex.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellask@akella.com;
Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellaskb@sky.ru.
Представитель на Украине: "Мультирейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Плюс Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
компания "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голосова, д.37, телефакс: (812) 252-48-65.



Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Скотт Штейнберг, вице-президент Sega по маркетингу

Sega недавно купила права на разработку игр про Халка, Тора, Капитана Америку... С одной стороны, наш выбор был обусловлен благоприятным бизнес-прогнозом, с другой – многие из нас являются поклонниками комиксов (особенно компании **Marvel**). Я, например, старшего сына назвал Логаном в честь Росوماхи из **X-Men**. А младшего – Кларком. Вы ведь знаете, что Супермена зовут Кларк Кент?



Японские марки с изображением Марио мы уже видели. Лимонад с Ларой Крофт на этикетке и корейские чипсы **Starcraft** – тоже. Настало время кредитных карточек с симами, улыбающимися с пластиковой поверхности. Это не шутка! В США и Канаде вскоре появятся кредитки **Visa**, дизайн которых разработан совместно с издательством **Electronic Arts**. Посвящены они необычайно популярной игре **The Sims 2** и предназначены в первую очередь для фэнов серии, разошедшейся на сегодняшний день по миру 85-миллионным тиражом.

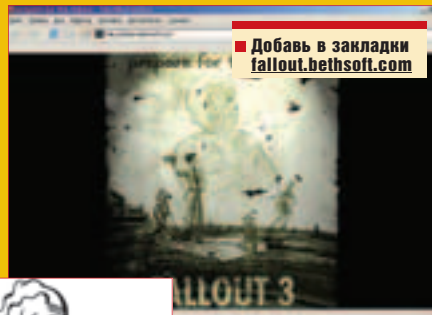
2.5

миллиона долларов – выходное пособие Пола Эйблера, уволенного с поста главы Take-Two

BETHESDA КУПИЛА FALLOUT



■ Фэны Fallout. Не пьют, не едят – ждут третью часть.



■ Добавьте в закладки fallout.bethsoft.com



■ У серии Fallout сменился хозяин.

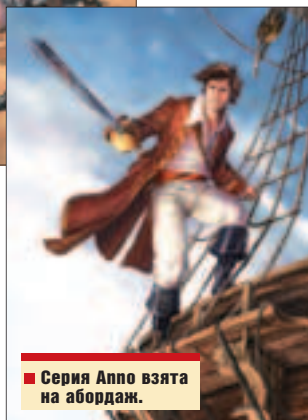
В 2004 году **Bethesda Softworks**, которую мы любим за серию **The Elder Scrolls**, приобрела права на создание **Fallout 3**. Компания **Interplay** охотно пошла на эту сделку, поскольку владела жалкое существование и денег на разработку продолжения знаменитой RPG у нее не было. Bethesda лишь недавно бросила все силы на **Fallout 3**, и похоже, боссы студии довольны качеством игры. Во всяком случае, они решили выкупить права на всю серию, чтобы в дальнейшем работать и над четвертой, и над пятой, и над какой еще угодно частью «Фолла». **Interplay**, дела которой по-прежнему плохи, уступила вселенную **Fallout** со всеми потрохами всего за 5.75 миллиона долларов.

Если помнишь, несколько месяцев назад руководство **Interplay** заявило, что привлечет 75 миллионов долларов инвестиций и выпустит многопользовательскую **Fallout Online** в 2010 году. По условиям нового договора компания лицензирует эту игру у Bethesda и обязуется отчислять ей 12 процентов с продаж дистрибутива MMORPG и доходов от абонентской платы. **Interplay** должна начать разработку в течение ближайших двух лет и завершить ее не позднее 2013 года, иначе лишится всех прав на **Fallout Online**. Кстати, на днях заработал официальный сайт **Fallout 3**. Увы, пока он совершенно пуст.

ПРАВИЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ UBISOFT



■ Ubisoft заработала кучу денег на черепашках.



■ Серия Anno взята на абонемент.

Французское издательство **Ubisoft** с гордостью поведало о своих финансовых результатах за первые три месяца 2007 года. Почему с гордостью? Да потому что компания заработала почти 200 миллионов евро – на 37,4 процента больше, чем за первый квартал 2006-го. Главными бестселлерами стали шутер **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced**

Warfighter 2 (версия для **Xbox 360** разошлась миллионным тиражом) и аркада о черепашках-ниндзя **TMNT** (1,1 миллиона проданных экземпляров). Руководители **Ubisoft** тут же инвестировали «лишние» деньги в покупку немецкого издателя **SunFlowers**. Последнему, помимо прочего, принадлежат все права на стратегическую серию **Anno**, суммарный тираж которой недавно перевалил за 5 миллионов. Вместе с **SunFlowers** французам достался 40-процентный пакет акций компании **Related Designs**, разработавшей **Anno 1701**. Студия уже трудится над следующей частью серии. Учитывая, что в активе у **Ubisoft** есть торговые марки **The Settlers** и **Heroes of Might and Magic**, можно смело утверждать: сегодня позиции издательства на рынке стратегий сильны как никогда.

GENESIS

R I S I N G

(Gamespot.com)

«Вы вряд ли ожидали морфинг кораблей, которые к тому же могут воровать деньги...»

(1 UP.com)

«Уникально и оригинально»

Элементы RPG и adventure в стратегии с тактическим уклоном

Более 20 полностью изменяемых органических кораблей

Игрок становится не только стратегом, но и генетиком

Дипломатия и торговля в реальном времени

50 видов вооружения и спецспособностей

Потрясающая графика и невиданные спецэффекты

Есть ли во вселенной разумная жизнь, помимо земной? Да. И об этом люди узнают только через 3 тысячи лет. Существуют ли формы жизни, совершенно чуждые человеческой? Нет. Человеческий разум способен доказать, что доказали наши биотехнологии. А как вообще зарождалась любая жизнь? Это вы узнаете сами, завоевав Центральную Галактику. Отвыкайте спрашивать и учиться вырывать ответы силой! Потому что в вашем распоряжении самое разрушительное оружие из когда-либо созданного — «живые» корабли.

DREAMCATCHER

METAMORF

© 2007 Metamorph, Inc. All rights reserved. DreamCatcher, Metamorph, Inc. and Metamorph are trademarks of Metamorph, Inc. The DreamCatcher design and logo are registered trademarks of Metamorph, Inc. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.



М. Сигурссон
Настройка!

ХИТ ZONA
продажа в интернет-форме
"Скорость", "М. Видео", "Алиса" и "Метастар"

© 2007 ООО "Акелла". Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполные названия компаний принадлежат. Тек. поддержка: (812) 352-45-12. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.akella.com. Оптовая продажа: Москва: (495) 363-45-14, naty@akella.com; Санкт-Петербург: (812) 352-45-12, akella@akella.com; Екатеринбург: (343) 297-34-42, akella@akella.ru; Краснодар: (861) 227-74-64, akella@akella.com; Екатеринбург: (343) 297-34-42, akella@akella.ru; Представитель на Украине: "Мултирейд", www.multyreid.com.ua; Филиал ООО "Полет метастар" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Машинная Голосова, д.37, телефон: (812) 352-45-12.



Акелла



■ Свидание с Ларой состоится 5 июня.

Две крайне ожидаемые геймерами игры – **Tomb Raider: Anniversary** и **Medal of Honor: Airborne** – наконец-то обрели окончательные даты релиза на PC. Римейк самой первой игры о Ларе Крофт, в свое время разошедшейся тиражом 7 миллионов экземпляров, появится в продаже буквально на днях – 5 июня. Поздравь Лару с юбилеем – купи игру! Что же касается Medal of Honor: Airborne, то она должна была выйти еще в конце прошлого года. Потом релиз перенесли на первый квартал 2007-го, но **Electronic Arts** снова не успела. И вот новая, на этот раз финальная, дата выхода – 28 августа.



■ Геймеры выкляли коллекционный BioShock.

В прошлом номере мы рассказали о петиции геймеров, умолявших **Take-Two Interactive** выпустить коллекционное издание шутера **BioShock**. После того как под прошением набралось 5 тысяч подписей, боссы компании пошли навстречу фанатам. Более того, игрокам позволили самим выбрать, что должно находиться в коробке Limited Edition. Путем онлайн-голосования, в котором участвовали 26 тысяч человек, было отобрано самое нужное: DVD с фильмом о разработке игры, саундтрек и фигурка Большого папочки, мутанта в водолазном костюме. Напомним, релиз BioShock намечен на август.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

GSC ВОРУЕТ ТЕКСТУРЫ?



■ Холленсхед не стал торопиться с выводами.



■ S.T.A.L.K.E.R. под обстрелом злопыхателей.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl легко покорила весь мир. Украинский шутер забрался на вершины чартов по обе стороны Атлантики и, что особенно важно, не торопится спускаться – на протяжении нескольких недель он остается в TOP10. Разумеется, всегда найдутся те, кого раздражает чужой успех. Досталось от недоброжелателей и «Сталкеру». Вскоре после релиза игры появилась информация о том, что разработчики из студии **GSC Game World** без разрешения использовали в своем проекте графические ресурсы из **Half-Life 2** и **Doom 3**. В качестве доказательств плагиата обвинители демонстрировали текстуры из шедевров **Valve** и **id Software**, сравнивали их с теми, что были в S.T.A.L.K.E.R.,

и указывали на сходство: «Смотрите, они идентичны!» Исполнительный директор **id** **Тодд Холленсхед** (Todd Hollenshead) сдержанно прокомментировал ситуацию: «Мы сейчас слишком заняты разработкой **Enemy Territory: Quake Wars** и пока не успели провести собственное расследование. Вполне возможно, обвинения необоснованны». И был прав. Когда все вдоволь накричались: «Кража! Кража!», выяснилось, что и **GSC Game World**, и **Valve**, и **id Software** использовали при разработке своих игр сборники текстур, которые продает небольшая компания **Marlin Studios**. Так что ни о каком воровстве арт-ресурсов речь не идет.

У ПРИНЦА БОЛЬШОЕ БУДУЩЕЕ



■ BlackSite: Area 51 отправляется на большой экран.



■ Бэй подружился с принцем Персии.

В Голливуде ходят упорные слухи, что именитый режиссер **Майкл Бэй** (Michael Bay) согласился стать режиссером приключенческого фильма **Prince of Persia** по мотивам сам знаешь какой игровой серии. Если все подтвердится, можно вопить «Ура!» и пить шампанское из горла. Потому что Бэй – профессионал высшей пробы и халтуры не допустит. Обе части «Плохих парней» – «Скала» и

«Армагеддон» – лучшее тому подтверждение. Как стало известно из достоверных источников, режиссер займется «Принцем Персии» сразу после премьеры своего последнего фильма – фантастического боевика «Трансформеры». Компания **Disney** хочет повторить успех «Пиратов Карибского моря», а потому перед Бэем ставят трудную задачу: сделать из игровой экшен-серии суперблокбастер! Премьеру назначили на лето 2009 года. «Диснеевские» конкуренты тоже не дремлют. Так, в **Paramount Pictures** уверены, что из шутера **Area 51** и его сиквела **BlackSite: Area 51** можно сотворить неплохой боевик. Сценарий картины уже заказали **Гранту Моррисону** (Grant Morrison) – писателю, ранее сочинявшему тексты для комиксов компании **Marvel**.



ПО МОТИВАМ
ОДНОИМЕННОГО РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ

«Обитаемый Остров: Послословие» – пошаговая стратегия в купцовом мире братьев Стругацких. Сценарий игры продолжает сюжетную линию книжного шедевра отечественных фантастов. Главный Гипнозалучатель разрушен, и Страна Отцов потерпела поражение в войне. Но кажущееся беспорядком всеобщее благо оборачивается новым несчастьем. Ослабленную Страну Отцов атакуют Хонти, в след за которыми свои силы бросают в бой Островная Империя и Варвары. Игрок должен принять любую из сторон конфликта. Выбор определит тактико-стратегическое своеобразие прохождения. Противники различаются предпочтениями в юнитах и подходами к ведению боевых действий. Огромные трёхмерные карты устилает туман войны, скрывающий разнообразнейшие пейзажи с лесными, речными, песчаными ландшафтами. Здесь сражаются пехота, авиация, танки и артиллерия.

- Редкий по качеству представитель «интеллектуального» жанра TBS в неповторимой вселенной Стругацких;
- Режим Кинокамеры в замедленном показе воспроизводит драматические моменты боя с самых зрелищных ракурсов;
- 4 уникальные расы;
- Реалистичная боевая система (туман войны, камуфляж, минирование, десант, фортификации...);
- Ветвиное древо технологий и мощная система апгрейда юнитов.



Джеџа

ЛЮДИ
ГОВОРЯТ



Джим Вард,
президент
компании
LucasArts

Наша славная компания вновь возьмется за оригинальные проекты и подержит сторонних разработчиков. В 90-х годах мы создали множество первоклассных игр, не основанных на какой-либо лицензии, однако впоследствии дали маху. Теперь все будет иначе! Я хочу, чтобы LucasArts знали не только как создателей игр про джедаев и храбреца Индиану Джонса. Хватит нам топтаться на месте...

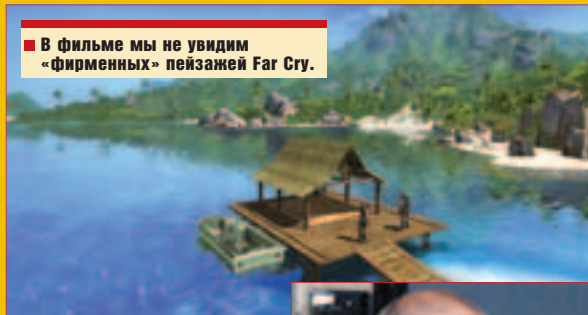


VB2 учит новобранцев.

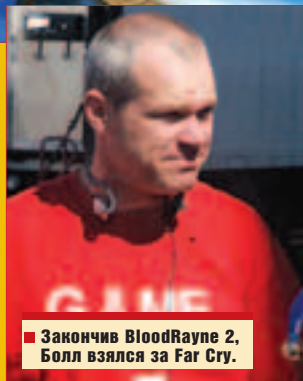
Министерство обороны Великобритании приобрело права на симулятор ведения боевых действий **Virtual Battlespace 2**. Тренировочная программа разработана чешской студией **Bohemia Interactive** на основе шутера 2001 года **Operation Flashpoint**. Кстати, первую версию **Virtual Battlespace** до сих пор активно используют американские и австралийские военные. Британскому министерству обороны достался улучшенный вариант симулятора с возможностью просмотра отыгранной схватки и мощным редактором.

20
процентов
сотрудников
издательства Atari
будут уволены ради
экономии средств

БОЛЛ С НОВА БЕЗОБРАЗНИЧАЕТ



В фильме мы не увидим «фирменных» пейзажей Far Cry.



Закончив BloodRayne 2, Болл взялся за Far Cry.

Слушай грустные новости об очередных злодеяниях немецкого горе-режиссера **Уве Болла** (Uwe Boll)! Что он опять натворил? Да в принципе ничего особенного. Просто приступает к съемкам своего седьмого фильма по мотивам игры. Какой именно? **Far Cry**, мой друг. Не надо плакать! Да, этот великолепный шутер 2004 года, без сомнения, был достоин лучшей участи, но, сам знаешь, жизнь – жестокая штука. Съемки Far Cry начнутся 13 июня в канадском городе Ванкувер. Первоначально предполагалось, что работа над фильмом развернется на одном из гавайских островов, но Уве решил сэкономить. Так что не жди никаких тропиков, как в игре, – вместо них бу-



Швайгера прославила роль в боевике «Достучаться до небес».

дут мрачные хвойные леса. Возмутительно? Конечно! Впрочем, на 25 миллионов долларов (именно столько Болл наскреб на картину) особо не разгуляешься. Сценарий боевика сочинили два малоизвестных немецких автора, ранее угробивших своей скудной фантазией «Один в темноте» и «Дом мертвых – 2». Что же касается главной роли, то она досталась популярнейшему немецкому актеру **Тилу Швайгеру** (Til Schweiger), известному по фильмам «Достучаться до небес» и «Расхитительница гробниц: колыбель жизни». Из него, возможно, и получился бы неплохой Джек Карвер, но ведь Уве все равно все испортит. На экраны кинотеатров Far Cry выйдет в следующем году.

THE ELDER SCROLLS БРОШЕН ВЫЗОВ



Студия, прославившаяся своими RTS, взялась за RPG.



Старый, мудрый Ролстон учит сотрудников Big Huge Games.

Мы уже сообщали о том, что студия **Big Huge Games** решила попробовать свои силы в новом жанре – RPG и даже сумела уговорить **Кена Ролстона** (Ken Rolston) занять пост главного дизайнера. Ветеран игровой индустрии, которого мы безгранично уважаем за его работу над

The Elder Scrolls III: Morrowind и **The Elder Scrolls IV: Oblivion**, в прошлом году вышел на пенсию, но, получив заманчивое предложение, вернулся.

Пока нам известно немного: игра не основывается ни на какой лицензии и является абсолютно новым, оригинальным проектом. По размаху она будет сопоставима с «Обливионом» – разработчики обещают громадный мир, эпический сюжет, цветы – бабам и мороженое – детям. Издавать эту RPG вызвалась компания **THQ**. Релиз на PC и консолях нового поколения намечен на 2009 год.

– Мы давно хотели сделать RPG, – говорит президент Big Huge Games **Тим Трэйн** (Tim Train). – Видите ли, большинство сотрудников нашей студии, создавшей **Rise of Nations** и **Rise of Legends**, дома играли в ролевки и MMORPG. Решение заняться RPG – наше общее...

ACTION

Акелла

MONSTER

MADNESS
BATTLE FOR SUBURBIA

СВИРЕПАЯ МЕРТВЕЧИНА

ARTIFICIAL
STUDIOSSOUTHPEAK
GAMES

ЗАК - ТИПИЧНЫЙ «БЭТАНИК»
 ЗИДИ - ТИПИЧНЫЙ «РАЗДВЛБАЙ»

КАК ТИПИЧНО,
 ЧТО ОНИ ТАК РАЗЛИЧНЫ...
 НО КОЕ-ЧЕМ ЭТИ ЧЕТВЕРО ПОХОЖИ:
 ОНИ - ЕДИНСТВЕННЫЕ ЛЮДИ В ГОРОДЕ
 ОБЕЗУМЕВШИХ МОНСТРОВ!

КЭРРИ - ТИПИЧНАЯ НЕФОРМАЛКА
 ДЖЕННИФЕР - ТИПИЧНАЯ НЕДОТРОГА

© 2007 SouthPeak Interactive LLC. All rights reserved. "SouthPeak", "SouthPeak Interactive" and the SouthPeak Interactive logo are registered trademarks, and "Monster Madness: Battle for Suburbia", "SouthPeak Games", and the SouthPeak Games logo are trademarks, of SouthPeak Interactive LLC in the USA, and are or may be trademarks of SouthPeak Interactive LLC in other countries. "Artificial Studios" and the Artificial Studios logo are trademarks of Artificial Studios Inc. in the USA, and are or may be trademarks of Artificial Studios Inc. in other countries. Other trademarks are the sole property of their respective owners.



Российские продажи в сотрудничестве
 с компанией "М.Видео"

М.Видео

ИЗДАТЕЛЬСТВО
 "НАСТРОЕНИЕ!"

Настроение!
 www.nastroyenie.ru

© 2007 ООО "Акелла"
 Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.
 Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru
 Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, natasy@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@megabot.ru
 Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@akellast.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com
 Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellask@akella.ru
 Представитель на Украине: "Мультимедиа" - www.multimedi.com.ua
 Филиал ООО "Планет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подходы) компания "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



Акелла



■ Джейдай участвует в Fallout 3.

Запиши в ежедневнике: 5 июня появится первый трейлер ролевой игры **Fallout 3**. Компания **Bethesda Softworks**, известная по серии **The Elder Scrolls**, желает возродить культовую серию, и совсем скоро ты узнаешь, получится ли это у нее. Пока же скептики представляют **Fallout 3** исключительно как «**Oblivion** с мутантами», но мы надеемся на большее. Нам также стало известно, что отца главного героя озвучит известный актер **Лайам Нисон** (Liam Neeson), знакомый тебе по фильмам «Список Шиндлера», «Бэтмен: Начало» и «Звездные войны: Призрачная угроза».

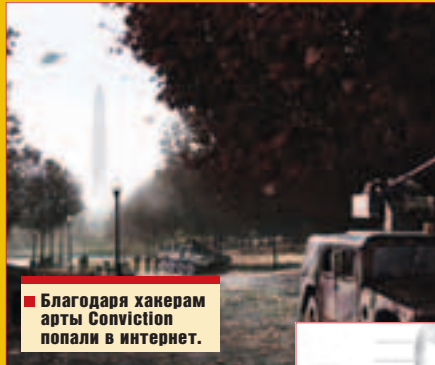


■ На BlizzCon таким рады.

3 и 4 августа в калифорнийском городе Анахайме пройдет второй фестиваль **BlizzCon**, посвященный играм **Blizzard Entertainment**. В программе мероприятия – раздача автографов, конкурс костюмов, турниры по **Warcraft III** и **StarCraft** и даже симфонический концерт. В 2005 году на BlizzCon представляли адд-он **World of Warcraft: The Burning Crusade**. Думаем, и в этот раз не обойдется без сюрприза. Причем второго по счету в этом году, наверняка 19 мая (нынешний номер уже отправится в печать) в Сеуле анонсируют **StarCraft 2** или онлайн-новую **World of StarCraft**.

ХОДЯТ СЛУХИ

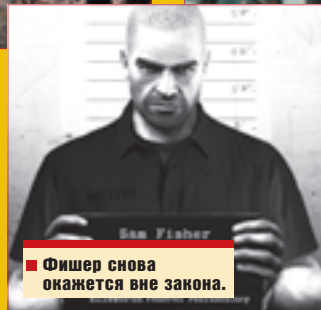
ФИШЕР ОПЯТЬ В БЕГАХ?



■ Благодаря хакерам арты Conviction попали в интернет.



■ Еще недавно Фишер был двойным агентом. Теперь он – беглец.



■ Фишер снова окажется вне закона.

Появились первые обрывочные и не вполне надежные сведения касательно пятой части популярной экшен-серии **Splinter Cell**. Если верить слухам, игра называется **Conviction** (в переводе с английского «Убеждение» или, если речь идет о юридическом термине, «Виновность»). На этот раз Сэма Фишера ждут действительно серьезные неприятности. Пытаясь выручить из беды подругу и коллегу Анну Гримсдоттир, агент выяснит, что в его родной организации Третий эшелон работают, мягко говоря, не слишком порядочные и законопослушные люди. Разумеется, Фишера самым подлым образом подставят и он превратится в беглеца, преследуемого ФБР и полицией.

Впервые о пятой **Splinter Cell** мы услышали осенью прошлого года, когда хакеры взломали FTP-сервер издательства **Ubisoft**. Среди похищенных файлов были несколько артов и скриншотов **Conviction**. Фишер на них длинноволос, лохмат, небрит и действительно похож на преступника.

По слухам, разработку **Splinter Cell: Conviction** ведет **Ubisoft Montreal**. Действие игры будет разворачиваться преимущественно в дневное время. Фишер научится прятаться в толпе, загораживать дверные входы скамейками, дабы помешать преследователям, и овладеет еще многими новыми трюками. Ждем анонса!

ГЭРРИОТТ ПОЗНАЛ НЕВЕСОМОСТЬ



■ Бета-тест Tabula Rasa начался!



■ Гэрриотт с другими участниками полета G-Force 1.

Знаменитый гейм-дизайнер **Ричард Гэрриотт** (Richard Garriott) всегда мечтал побывать в космосе. Однако необходимых для полета 20 миллионов долларов то ли еще не заработал, то ли жалеет. А вот с невесомостью он недавно познакомился. На борту самолета **G-Force 1** Гэрриотт и его подруга Келли взлетели достаточно высоко, для того чтобы понять,

какова она, так называемая нулевая гравитация. Заплатить за незабываемые впечатления пришлось всего ничего – 3500 долларов. По словам Гэрриотта, теперь он всерьез задумался о настоящем полете в космос. Может, на Байконуре ему оформят скидочку за культовую ролевую серию **Ultima** и **Ultima Online**?

Тем временем последнее детище Гэрриотта – многострадальная **Tabula Rasa** – наконец-то вступила в стадию бета-тестирования. Пока закрытого. Но мы, признаться, и этому рады. Впервые Гэрриотт представил публике эту MMORPG в далеком 2001 году. Впоследствии игра пе-

режила кардинальную смену концепции, уход из команды ключевых разработчиков и дюжину других неприятностей. Даже не верится, что **Tabula Rasa** близка к релизу.

Акелла

ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

PhysX
ageia



(Из листовки курсанта
военной Академии...)

Ты нужен Империи!
Сотраждане, соотечественники,
братья! Всех нас Империя
взрастила и выходила, как
своих единственных детей.
Сегодня наша общая Родина
требует исполнить сыновний долг,
долг настоящего патриота! Все,
кто обладает командирскими
навыками, обязаны укрепить
силы Империи в мирах Фронттира!

© 2007 "Ice Hill", © 2007 "PhysX Ageia"

5 планет, 5 недружественных
рас, 5 технологий, 5 методов
ведения войны!
аркадные и стратегические
маневры
прямое управление юнитами
поддержка физической
карты AGEIA PhysX

РЕКЛАМА



www.akella.com

ACTION-RTS

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 252-48-45 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 263-45-14, natasy@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-48-45, akella@mgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 250-78-42, akellamail@yandex.ru Новосибирск, (383) 227-74-44, akellansk@akella.com
Екатеринбург, (343) 267-34-42, akellab@yandex.ru
Представитель на Украине "Мультиграфик" - www.multigrad.com.ua
Филиал ООО "Планет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения)
компания "Акелла". Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.17, телефакс: (812) 252-48-45.



Акелла

ЛЮДИ
ГОВОРЯТ



**Джон
Риччителло,**
исполнительный
директор
**Electronic
Arts**

Spore не появится в 2008-м фискальном году, который для **Electronic Arts** заканчивается 31 марта. Мы уверены в успехе этой игры! Я недавно занял пост исполнительного директора ЕА, но уже успел трижды поиграть в **Spore**, и это просто фантастика, проект уровня **The Sims**! Поэтому нам не стоит тревожить разработчиков. Боюсь загадывать, но думаю: **Spore** выйдет в конце весны 2008-го.



■ В Китае борются с MMORPG-зависимостью.

В Китае вступил в силу закон, согласно которому геймеры, регистрируясь в онлайн-игре, должны использовать свои паспортные данные. Во все MMORPG с недавних пор встроена программа, следящая за теми, кому нет 18 лет. Тинейджерам позволено играть три часа в сутки. Если юный геймер превысит лимит, он будет получать лишь половину положенных очков опыта, а после пяти потеряет всю набранную за сеанс экспу. По мнению китайского правительства, закон заставит молодежь вспомнить о школе и друзьях.

\$9.95

в месяц придется
платить фэнам
Hellgate: London
за игру в
мультиплеере

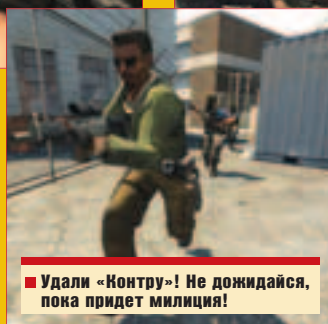
ФЭНА «КОНТРЫ» ВЫГНАЛИ ИЗ ШКОЛЫ



■ Counter-Strike теперь страшнее чумы.



■ Даже не думай о карте своей сельской школы.



■ Удали «Контру»! Не дожидаясь, пока придет милиция!

Американцы сходят с ума от страха. Именно на такие мысли наводят новости, пришедшие из города Шугарленда, штат Техас. Там из школы отчислили ученика за то, что он... сделал карту для многопользовательского шутера **Counter-Strike**. Подросток похвастался ей перед своими друзьями. Ребята оценили подделку и рассказали о ней родителям, а те немедленно обратились в полицию. Служители закона подняли тревогу и обыскали дом поклонника «Контры». Искали оружие, но нашли только пять сувенирных мечей, которые незамедлительно конфисковали. Полицейские также велели школьнику уничтожить

созданную им карту и удалить **Counter-Strike** с компьютера! Никаких обвинений ему, впрочем, предъявлять не стали. Директор Clements High School был менее милосерден – он навсегда исключил парня из школы, заявив: проступок слишком серьезен, чтобы прощать. Теперь моддера переведут в другое учебное заведение. Причиной подобного идиотизма послужили убийства, произошедшие в США в последние годы. Если помнишь, печально известные Клеболд и Харрис в свое время сделали карту для **Doom** со школьными коридорами, а после учинили бойню в Колумбайне.

ОТЛИЧНЫЕ ПОДАРКИ ОТ ИЗДАТЕЛЕЙ



■ Первый скриншот PC-версии **Lost Planet**.



■ **Modern Warfare** делают люди, подарившие нам самую первую CoD.

Конец весны ознаменовался сразу несколькими громкими анонсами. Коротко – о главном. Японское издательство **Capcom** наконец-то показало публике PC-версию экшена **Lost Planet: Extreme Condition** (смотри статью в рубрике «Обрати внимание!»). Она выйдет в конце июня. Кроме того, **Capcom** уже наметила продолжение. Учтивая, что недавно компания освоила технологию, позволяющую разрабатывать игру сразу

для нескольких платформ, без сомнения, **Lost Planet 2** также посетит PC.

Британское издательство **Codemasters** в 2008 году намерено выпустить **Operation Flashpoint 2** – как говорится в пресс-релизах, «тактический шутер небывалых масштабов и глубины». Компания создает игру собственными силами, поскольку несколько лет назад она вдрызг рассорилась с создателями OF – чешской **Bohemia Interactive**.

Activision в свою очередь познакомил нас с **Call of Duty 4: Modern Warfare**. Подготовкой игры, слухи о которой впервые появились больше года назад, заняты авторы серии CoD – студия **Infinity Ward**. Главная особенность проекта: действие разворачивается в современном мире. Вместо старенных стволов нас ждет новейшее оружие.

LOKKI

**БОГАМИ
СТАНОВЯТСЯ!**





Эпохи тому назад каждый древний миф
был реальнее современных выпусков
telenovelas. Сегодня старинная
легенда оказалась напрочь забыта.
Забыта намеренно, забыта из страха
разбередить страшные раны
минувшего. Пришла пора
вспомнить предание о коварстве
богов и доблести смертных
воинов... На жарком востоке
восстал могущественный демон
Сет. Только четверо отважных
готовы совладать со злом:
северный варвар, жрец атеков,
маг из Египта и греческий
вонитель. Чьяж же кровей
и каких краёв был герой?
Как смог одиночка
одолеть несметные
полчища тьмы? Что
стало с победителем?
Разное говорит...
Страхин вековую
пыль с правды!



XVIT ZONA

Il Bugno

Настройка

© 2004 ООО "Атлас"   

Тел.: **8(812)307-30-37** www.atlas.ru info@atlas.ru info@atlas.ru

Одесская область, Одесса, ул. М. Гоголя, 10, 6 этаж, 601010, Украина info@atlas.ru www.atlas.ru

Самарская область, Самара, ул. М. Гоголя, 10, 6 этаж, 443010, Россия info@atlas.ru www.atlas.ru

Новосибирская область, Новосибирск, ул. М. Гоголя, 10, 6 этаж, 630010, Россия info@atlas.ru www.atlas.ru

Екатеринбург, ул. М. Гоголя, 10, 6 этаж, 620010, Россия info@atlas.ru www.atlas.ru

Представительство в Москве: www.atlas.ru

Филиал ООО "Атлас" "Новосибирск" в Санкт-Петербурге по адресу: ул. Мухоморова, 10, 37, 125080, Санкт-Петербург, Россия, тел. 8(812)307-30-37, факс 8(812)307-30-38, info@atlas.ru



Джельо

УНИКАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ!



Теперь ты можешь получать журнал с **КУРЬЕРОМ** не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Екатеринбурге, Челябинске, Омске.

Выгоды курьерской доставки:

■ Сокращение сроков доставки

Теперь доставка курьером – 3–6 дней. Без дополнительной оплаты!

■ Удобно

Не нужно искать журнал. Тебе принесут его на работу или домой.

■ Экономия

Дешевле на 10% и более, чем в розничной продаже. На годовую подписку и комплекты – еще дешевле!

Для того чтобы получать журнал курьером, необходимо указать в купоне и квитанции* один из двух вариантов:

■ свой рабочий адрес

с названием компании;

■ подробный домашний адрес

(подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае твоего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я, или др.

*Купон и квитанцию

можно найти на стр. 147.

Дополнительную информацию по подписке можно уточнить по бесплатному телефону 8-800-200-3-999 или по E-Mail: info@glc.ru.

ЕЗ БОЛЬШЕ НИКОМУ НЕ НУЖНА?



■ Былого размаха ЕЗ уже не обрести.



■ Моделей на новой ЕЗ почти не будет.

Если раньше на **ЕЗ** было не протолкнуться, то в этом году тесноту сменит пустота. В прошлом мае главную выставку достижений игровой индустрии посетили 60 тысяч человек. Потом как гром среди ясного неба прозвучало известие о смене формата шоу. Организаторы переименовали мероприятие из **Electronic Entertainment Expo** в **E3 Media and Business Summit**, сильно ограничили в размерах и переориентировали с показухи на бизнес. Впервые в новом виде ЕЗ пройдет 11–13 июля в Санта-Монике. Попастъ туда можно только по приглашению. Как результат – ожидается всего 3–4 тысячи посетителей.

Пока непонятно, нуждаются ли в такой ЕЗ издатели и разработчики. О своем участии в мероприятии объявили лишь 32 компании (обычно – более 400). Более трети павильонов, предназначенных для тех, кто хочет делать

бизнес без лишней суеты, не были зарезервированы на момент написания этой заметки. Возможно, ситуация изменится в последний момент, но, согласись, отсутствие ажиотажа наглядно демонстрирует индекс интереса к обновленной ЕЗ. Впрочем, среди участников будут и **Microsoft**, и **Nintendo**, и **Sony**, и **Electronic Arts**, и **Vivendi Games**, и **THQ**, и **Sega**, и многие другие (включая отечественные **1C** и «Акелла»), так что не стоит поспешно хоронить шоу.



■ 1C участвует в ЕЗ.

ГОРЯЧАЯ НОВОСТЬ

ТРАНСФОРМЕРЫ ЗАГОВОРИЛИ



■ «Трансформеры» – главный фантастический боевик лета.



■ Мегатрон и Оптимус Прайм... то есть Велкер и Каллен...

4 июля на экраны кинотеатров выходит полнометражный фильм «Трансформеры», снятый режиссером «Скалы» и «Армагеддона» **Майклом Бэем** (Michael Bay). Высокобюджетный боевик создан по мотивам одноименного мультсериала, который впервые показали в 1984 году. Сегодня, наверное, у каждого мальчишки есть хотя бы один трансформер, причем неважно, знает ли он историю о противостоянии гигантских роботов или нет.

Трансформеры ворвутся также на консоли и PC. За вторжение отвечают издательство **Activision** и студия **Traveller's**

Tales. Ураганный экшен **Transformers: The Game** появится на прилавках магазинов накануне премьеры фильма и позволит нам сразиться как за автоботов, так и за десептиконов (для тех, кто не в курсе, поясним: первые – хорошие, вторые – не очень). Как стало известно буквально на днях, лидера автоботов Оптимуса Прайма озвучит **Питер Каллен** (Peter Cullen), а начальника десептиконов Мегатрона – **Фрэнк Велкер** (Frank Welker). Напомним: именно эти актеры блестяще озвучили главных героев «Трансформеров» в 1984 году.

СИМУЛЯТОР

AceGamez 10 из 10

«Microsoft Flight Simulator X
- самый продвинутый авиасимулятор,
когда-либо выходивший на PC»

WorthPlaying 8.9 из 10

«Microsoft производит высококачественные симуляторы
уже 25 лет и снова утверждает своё лидерство в этом жанре
с Microsoft Flight Simulator X»








GamingNexus 9.2 из 10

«Фантастическая возможность обучиться пилотированию
не выходя из-за стола, в расслабленной обстановке
без стрессов и риска»



Microsoft Flight Simulator X

«Пристегните ремень безопасности, уберите складной столик, приведите спинку кресла в вертикальное положение и выключите мобильный телефон...»
К Вам это не относится, хотя Вы тоже взлетаете. Просто в отличие от остальных на борту, Вы - пилот.

-  единственный и самый реалистичный симулятор гражданской авиации
-  графика и физическая модель из будущих компьютерных игр
-  полная поддержка новейшей ОС Windows Vista
-  реалистичные ландшафты всей Земли
-  огромный авиапарк: от кукурузников до аэробусов
-  настоящие аэропорты и лётные маршруты
-  воздушные гонки Red Bull, гражданские и грузоперевозки, гуманитарные миссии



Microsoft
game studios

CONSTANT
ENTERTAINMENT

© 2006 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, DirectX, the Microsoft Games Studio logo, Windows, the Windows logo, and Windows Vista are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Produced under license from Boeing Management Company. 737, 747, MD-90, Jeppesen, McDonnell Douglas & Boeing are among the trademarks owned by Boeing. ©2006 NAVTEQ All rights reserved. ©Jeppesen Sanderson, Inc. Pentium, Intel, the Intel Inside logo, Intel Centrino and the Intel Centrino logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.



ХИТ ZONA

М. БУДНО Настраиваемый

Продвижение продаж в магазинах фирм "СОЮЗ", "М. Будно", "ХитЗона" и "Настраиваемый"

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неправильное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (812) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru
Основной продавец: Москва, (495) 363-46-14, natasy@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@mgbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellatolov@yandex.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellaskb@sky.ru
Представитель на Украине "Мультирейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Понет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.



Акелла

Ищи демки
на диске!



A-GAMING ВНОВЬ НА ВЕРШИНЕ

На Украине завершились отборочные соревнования на крупнейший турнир по компьютерным играм **Electronic Sports World Cup (ESWC)**, который пройдет в Париже с 5 по 8 июля этого года. Победителями в главной номинации (**Counter-Strike**), как всегда, стали киевляне из **A-Gaming**. По ходу турнира чемпионы уступили лишь на одной карте – de_train – команде **Defdumps**. В финале же они не оставили никаких шансов своим постоянным соперникам и спарринг-партнерам из **pro100**.



■ Так выглядит игровая станция, оснащенная технологией Philips amBX.

PHILIPS ПОДДЕРЖИТ WCG

Компания **Philips Electronics** объявила об эксклюзивном спонсорском сотрудничестве с **World Cyber Games** в области технологий, связанных со звуковыми, световыми, вибрационными и воздушными эффектами. Организаторы WCG проведут в рамках своих соревнований турнир для профессионалов **Philips amBX Cup Challenge** и подключат к некоторым компьютерам периферийные устройства amBX. Новинки от Philips позволяют добиваться большего погружения в игру, а также выводят предупреждающие подсказки с помощью световых сигналов.

REKRUT OPEN 2007 ЗАВЕРШЕН



■ Чемпионы среди профессионалов – парни из Begrip Gaming в полном составе!



■ Ребята из Revival провели десятки боев, прежде чем праздновать победу.

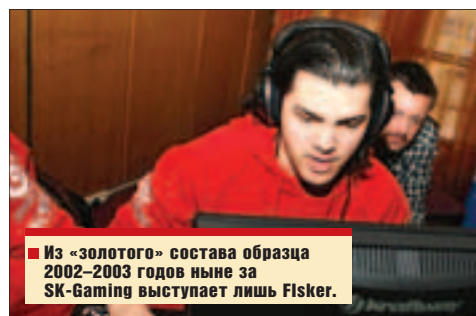
В первые выходные мая прошло интересное мероприятие – отдельный турнир для профессионалов и любителей в дисциплине **Counter-Strike 1.6 5x5** под названием **Rekrut Open**. Состязание прошло впервые, однако вопреки распространенному мнению этот блин не вышел комом. Первоначально организаторы планировали завершить регистрацию в субботу к 12.00, однако уже к десяти часам утра в список было внесено **97 команд** (каждая состоит как минимум из пяти основных игроков, одного запасного и пары менеджеров). Никто на такое количество участников не рассчитывал, однако турнир удался на славу благодаря отличной подготовке: особенно хороша была развлекательная программа, в рамках которой выступали танцовщицы, фокусники и другие артисты.

В финале одержала верх команда **Revival**, которая переиграла клан **BP**. На третьей позиции обосновались бывшие профи из **iTs**. Победителям турнира представился шанс посоревноваться с **Virtus.pro** за дополнительный приз 25 000 рублей. Однако претендентов ждало сокрушительное поражение со счетом 16:1. В дивизионе профессионалов триумфаторами стали члены **Begrip Gaming**, которые в финале одолели знаменитый клан **forZe**, за что и получили солидный денежный приз в размере 75 000 рублей.

Результаты Rekrut Open 2007 по Counter-Strike среди непрофессионалов:

1-е место – Revival, 55 000 рублей;
2-е место – BP, 30 000 рублей;
3-е место – iTs.pro, 20 000 рублей;
4-е место – m4z4, 10 000 рублей.

ГИГАНТСКИЙ ПИКсель



■ Из «золотого» состава образца 2002–2003 годов ныне за SK-Gaming выступает лишь Fisker.

В Швеции с 24 по 27 мая пройдет крупнейший турнир по компьютерным играм под названием **Spixelania**. Призовой фонд составит чуть более \$20 000 и будет распределен между двумя официальными дисциплинами – **Counter-Strike 1.6 5x5** и **Warcraft III: The Frozen Throne 1x1**. Любители смогут воспользоваться стационарными компьютерами или обосноваться в зоне с 1000 рабочими местами для ВУОС. **Bring Your Own Computer** – соревнование, участники которого приносят свои собственные машины. Профессионалам же пре-

доставят 40 современных PC с 19-дюймовыми мониторами.

Несмотря на скромный по нынешним меркам призовой фонд, уже зарегистрировались такие именитые команды, как **SK, NiP, Begrip, NoA, MYM, N69E28, Fnatic** и **Pentagram**. Члены этих кланов – лучшие игроки по **Counter-Strike** во всем мире, поэтому зрелище будет что надо. Организаторы собираются транслировать все матчи Spixelania через интернет. Если у тебя нет возможности посмотреть бои, не горюй: на диске к следующему номеру «PC ИГР» ты найдешь подборку лучших демок.

Распределение призового фонда Spixelania в номинации Counter-Strike 5x5:

1-е место – \$10 000;
2-е место – \$4500;
3-е место – \$2250.

Распределение призового фонда Spixelania в номинации Warcraft III: TFT:

1-е место – \$1500;
2-е место – \$750;
3-е место – \$450.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА

Поиск и подбор оптимальных вариантов
в области работы
с сайтами 1С:Мультимедиа
обеспечиваются в филиалах 1С:
125008, Москва, ул. Мясницкая,
д. 20, стр. 1
Тел.: (495) 787-81-87
Факс: (495) 787-84-87
E-mail: 1c@1c.ru, 1c@1c.ru

АДРЕНАЛИН 2

ЧАС ПИК

Нелегальные гонки по Москве!
Сумасшедшие трюки!
Массовые аварии на дорогах, сотни автомобилей в пробках!

WWW.ADRENALIN2.RU



Реклама

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Gaijin Entertainment. Все права защищены.





■ Под капотом BMW M6 мощный пятилитровый мотор.

SK-HUSKY ВЫИГРЫВАЕТ BMW M6

В Германии завершился киберспортивный турнир под названием **Intel Racing Tour**, главной дисциплиной которого стала... flash-гонка. Участники соревновались в управлении болидом команды **BMW-Sauber** на виртуальных треках **Formula One**. Хотя турнир сложно назвать серьезным и значимым, приз победителю достался воистину королевский – автомобиль **BMW M6** стоимостью более **100 000 евро**! Счастливым обладателем тачки стал член известной команды **Schroet Kommando – Husky**, который в финале опередил своего соперника на 0.012 секунды.



ASUS OPEN CUP 2007

26–27 мая состоится грандиозный финал **ASUS Open**, который, как ожидается, соберет 240 самых лучших киберспортсменов из стран СНГ и Европы. По традиции местом проведения турнира станет клуб **4GAME**, а основными дисциплинами будут **Counter-Strike**, **Quake III** и **Warcraft III: TFT**. Напомним, что **ASUS Open** – это серия состязаний по самым популярным компьютерным играм. Соревнования проходят с января 2003 года: за этот период компания **ASUS** совместно с российским порталом **CyberFight.ru/ CyberFight.org** (аудитория которого составляет более 100 000 читателей) организовала ни много ни мало 16 крупных турниров.

РЕЙТИНГ ЛУЧШИХ ОТ GOTFRAG.COM



■ В последнее время поляки выигрывают почти все соревнования, в которых участвуют.



■ Бразильцы из Mibr расположились на третьем месте. Последнее их достижение – победа в турнире ESWC 2006.

Известный киберспортивный портал **www.gotfrag.com** провел очередное обновление рейтинга лучших команд, специализирующихся на **Counter-Strike**. В этот раз не обошлось без сюрпризов: поляки из **Pentagram** свергли с вершины пьедестала как в общемировом, так и в европейском зачете знаменитый шведский квинтет **Fnatic**, который довольно долго удерживал пальму первенства. Чрезвычайно удачные выступления на **Samsung Euro Championship** и **Extreme Masters** (второе и первое места соответственно) позволили пентаграмовцам покорить киберспортивный олимп и пододвинуть извечных соперников. Любопытный факт: после того как кланы **Team 3D** и **Cpmplexity** переключились на дисциплину **Counter-**

Strike: Source, ни одна команда из США не смогла войти в первую десятку по версии **Gotfrag** (напомним, что это американский ресурс).

Мировой рейтинг лучших CS-команд по версии Gotfrag:

- 1-е место – Pentagram (Польша);
- 2-е место – Fnatic (Швеция);
- 3-е место – Made in Brazil (Бразилия);
- 4-е место – Schroet Kommando (Швеция);
- 5-е место – 69N28E (Финляндия);
- 6-е место – H2k Gaming (Дания);
- 7-е место – Meet Your Makers (Норвегия);
- 8-е место – Hacker Gaming (Китай);
- 9-е место – eSTRO (Корея);
- 10-е место – NoA (Дания).

ESWC RUSSIA 2007



■ В прошлом году парни из Virtus.pro плохо выступили на ESWC. Быть может, после смены состава их дела снова пойдут в гору.



■ Cooler и Jibo: вероятно, именно эта парочка будет представлять Россию в дисциплине Quake 4.

Все мы помним отвратительное выступление нашей сборной на турнире **Electronic Sports World Cup** в 2006 году, когда лучшим достижением отечественных киберспортсменов стало четвертое место Cooler'a в дисциплине **Quake 4**. Теперь пришло время формировать новую команду. Недавно стало известно, что лицензию на российские отборочные матчи для **Electronic Sports World Cup 2007** выкупили организаторы **ESWC Russia 2006**. Соревнование пройдет в несколько этапов, которые состоятся в крупнейших городах России: Москве, Санкт-Петербурге, Брянске, Новороссийске, Новосибирске,

Екатеринбурге и Нижнем Новгороде. Большой финал намечен на **5–6 июля**. Будем надеяться, что уж в 2007 году наш гимн не раз прозвучит на церемониях награждения.

Официальные дисциплины ESWC 2007 и квоты для российских спортсменов:

Counter-Strike 1.6 5x5 (мужчины) – 2 квоты
Counter-Strike 1.6 5x5 (женщины) – 1 квота
Quake 4 1x1 – 2 квоты
Warcraft III:
The Frozen Throne 1x1 – 2 квоты
Trackmania 1x1 – 1 квота
Pro Evolution Soccer 6 1x1 – 1 квота

7.62mm

**"7.62" - тактический боевик
в духе классических представителей жанра:
Jagged Alliance™, X-Com™, Silent Storm™, Бригада E5.**

Наемник-профессионал идет по следу известного российского «предпринимателя», скрывающегося от возмездия в небольшой латиноамериканской стране. Сложная политическая ситуация, противостояние войск диктатора и отрядов повстанцев, необходимость правильно выбирать друзей и врагов, превращают рутинную прогулку по стране в крайне напряженное приключение.

Ключевые особенности игры:

- Продолжение лучшей тактической игры 2005-го года*
«Бригада E5: Новый Альянс»
* по версии Gameland Award, журналов «Лучшие Компьютерные Игры», «Страна Игр», «Навигатор Игрового Мира».
- Обновленная графика.
- Боевая система SPM® (Smart Pause Mode), сочетающая динамику RTS с богатством тактических возможностей Turn-Based.
- Более 150 образцов оружия с реалистичными характеристиками и возможностью модификации.
- Богатый выбор реальной амуниции и предметов экипировки.
- Три десятка наемников.
- Нелинейный сюжет, свобода принятия решений, несколько вариантов финала.

1C
ФИРМА "1C"



СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ АЛЬГЕЙРЫ

Разыскивается за бандитизм, терроризм и покушение на убийство главы незаконного вооруженного формирования

РАЗЫСКИВАЕТСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

Среднего телосложения, рост около 170 см, волосы черные, лоб высокий, глаза карие, широкие скулы, нос прямой, губы средней пухлости.

Кривая левая щека является известной приметой разыскиваемой или бандитского сообщества. Представителям законной власти.

СТУПНИЦА ВООРУЖЕНА И ОЧЕНЬ ОПАСНА!

7.62mm



Реклама



© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2007 «Апейрон». Все права защищены.



■ Ancient Wars: Sparta



■ Command & Conquer 3: Tiberium Wars



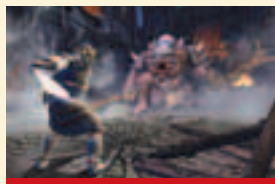
■ Medieval II: Total War



■ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



■ The Elder Scrolls IV: Shivering Isles



■ The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / АПРЕЛЬ 2007 ГОДА

Название игры

Издатель

8–14 апреля

- | | |
|--|------------------------|
| 1. Command & Conquer 3: Tiberium Wars | Electronic Arts |
| 2. The Sims 2: Celebration Stuff | Electronic Arts |
| 3. World of Warcraft: The Burning Crusade | Blizzard Entertainment |
| 4. The Sims 2: Seasons | Electronic Arts |
| 5. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 6. World of Warcraft | Blizzard Entertainment |
| 7. Command & Conquer 3: Tiberium Wars Kane Edition | Electronic Arts |
| 8. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles | Bethesda Softworks |
| 9. The Sims 2: Pets | Electronic Arts |
| 10. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | THQ |

15–21 апреля

- | | |
|--|------------------------|
| 1. Command & Conquer 3: Tiberium Wars | Electronic Arts |
| 2. World of Warcraft: The Burning Crusade | Blizzard Entertainment |
| 3. World of Warcraft | Blizzard Entertainment |
| 4. The Sims 2: Celebration Stuff | Electronic Arts |
| 5. The Sims 2: Seasons | Electronic Arts |
| 6. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 7. The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar | Codemasters |
| 8. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles | Bethesda Softworks |
| 9. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | THQ |
| 10. The Sims 2: Pets | Electronic Arts |

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ / АПРЕЛЬ 2007 ГОДА

15–21 апреля

- | | |
|---|----------------------|
| 1. Command & Conquer 3: Tiberium Wars | Electronic Arts |
| 2. The Sims 2: Seasons | Electronic Arts |
| 3. Football Manager 2007 | SEGA |
| 4. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | THQ |
| 5. World of Warcraft: The Burning Crusade | Vivendi Games |
| 6. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 7. Medieval II: Total War | SEGA |
| 8. The Sims 2: Pets | Electronic Arts |
| 9. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles | Take-Two Interactive |
| 10. The Complete Collection of The Sims | Electronic Arts |

22–28 апреля

- | | |
|--|-------------------|
| 1. The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar | Codemasters |
| 2. Command & Conquer 3: Tiberium Wars | Electronic Arts |
| 3. Football Manager 2007 | SEGA |
| 4. The Sims 2: Seasons | Electronic Arts |
| 5. World of Warcraft: The Burning Crusade | Vivendi Games |
| 6. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | THQ |
| 7. Ancient Wars: Sparta | Eidos Interactive |
| 8. Medieval II: Total War | SEGA |
| 9. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 10. The Sims 2: Pets | Electronic Arts |



■ The Sims 2: Celebration Stuff



■ The Sims 2: Pets



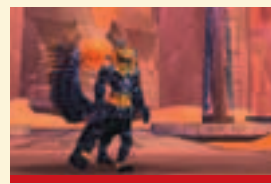
■ The Sims 2: Seasons



■ The Sims 2



■ World of Warcraft: The Burning Crusade



■ World of Warcraft

Апрель не принес никаких неожиданностей. В десятке лучших по обе стороны Атлантики еженедельно околичивается по четыре продукта с клеймом **The Sims**. Что ж, мы к этому уже привыкли. Впрочем, видеть в британском TOP10 сборник с оригинальной The Sims и всеми адд-онами к ней все-таки странно. Ей на пенсию давно пора, а не в чарты самых-самых. «Королем вечеринки» в апреле была **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. Успех ожидаемый, но, что важ-

нее, вполне заслуженный. C&C 3, конечно же, попса и не совсем то, чего ждали фэны серии, и с балансом у нее не без проблем, однако игра все равно суперкачественная и интересная. Если еще не купил, настоятельно советуем. Главный новичок месяца – онлайн-ролевка **The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar** – дебютировала весьма неплохо. Британцы охотно дали ей первое место, американцы поспешили. Тем не менее популярность Средиземья не вызывает сомнений, а пото-

му успех этой MMORPG никого не удивил. Будем надеяться, The Lord of the Rings Online не постигнет судьба **Dungeons & Dragons Online**, которую хвалят все, но лишь немногие оплачивают ежемесячную подписку. Ну и наконец, нельзя не порадоваться за **Ancient Wars: Sparta** (у нас – «Войны древности: Спарта»), ворвавшуюся в британский TOP10.

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Июнь – август 2007 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
Attack on Pearl Harbor	Simulation	Июнь 2007
Backyard Wrestling 2K7	Simulation	II квартал 2007
Basketball Manager 2008	Simulation	Август 2007
BioShock	Shooter	21 августа 2007
Blazing Angels: Secret Missions	Simulation	28 августа 2007
CellFactor: Revolution	Shooter	II квартал 2007
Call for Heroes: Pompolic Wars	Action-RPG	II квартал 2007
Colin McRae: DIRT	Racing	Июнь 2007
Combat Mission: Shock Force	Strategy	11 июня 2007
CSI: Hard Evidence	Adventure	II квартал 2007
Enemy Engaged 2	Simulation	II квартал 2007
Enemy Territory: Quake Wars	Shooter	7 июня 2007
Europa Universalis III: Napoleon's Ambition	Strategy	Август 2007
Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Action	Июнь 2007
Galactic Command: Echo Squad – Episode 1: Rise of the Insurgents	Action	II квартал 2007
Harry Potter and the Order of the Phoenix	Action	29 июня 2007
Hellgate: London	Action-RPG	Лето 2007
Hospital Tycoon	Simulation	Июнь 2007
Jack Keane	Adventure	Лето 2007
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Action-RPG	II квартал 2007
Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	Action/Adventure	5 июня 2007
Legend: Hand of God	Action-RPG	Лето 2007
Left 4 Dead	Action	II квартал 2007
Loki	Action-RPG	Август 2007
Lost Planet: Extreme Condition	Action	29 июня 2007
Medal of Honor: Airborne	Shooter	28 августа 2007
Monster Madness: Battle for Suburbia	Action	II квартал 2007
MotoGP 07	Racing	Август 2007

Название	Жанр	Дата выхода
Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek	Adventure	Июнь 2007
Overclocked	Adventure	Лето 2007
Overlord	Action/Adventure	27 июня 2007
Paradise City	Action	Лето 2007
Pieces of Eight	Adventure	II квартал 2007
Pirates of the Burning Sea	MMORPG	Июнь 2007
Pirates of the Caribbean: At World's End	Action	II квартал 2007
Pirates of the Caribbean Online	MMORPG	II квартал 2007
Rail Simulator	Simulation	II квартал 2007
Ratatouille	Action	Лето 2007
Rex Havoc and the Atomic 8	Action	II квартал 2007
Rogue Warrior	Shooter	Июнь 2007
Saga	Strategy	II квартал 2007
Shadowrun	Shooter	Июнь 2007
Shrek the Third	Action	II квартал 2007
Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword	Strategy	Июль 2007
Sinking Island	Adventure	II квартал 2007
Sins of a Solar Empire	Strategy	Август 2007
Soul of the Ultimate Nation	MMORPG	II квартал 2007
Stranglehold	Shooter	Август 2007
Surf's Up	Action	II квартал 2007
Sword Of The New World: Granado Espada	MMORPG	Июнь 2007
The Sims Pet Stories	Simulation	Лето 2007
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Shooter	II квартал 2007
Transformers: The Game	Action	19 июня 2007
Two Worlds	RPG	28 июня 2007
Unreal Tournament III	Shooter	Лето 2007
World in Conflict	Strategy	III квартал 2007

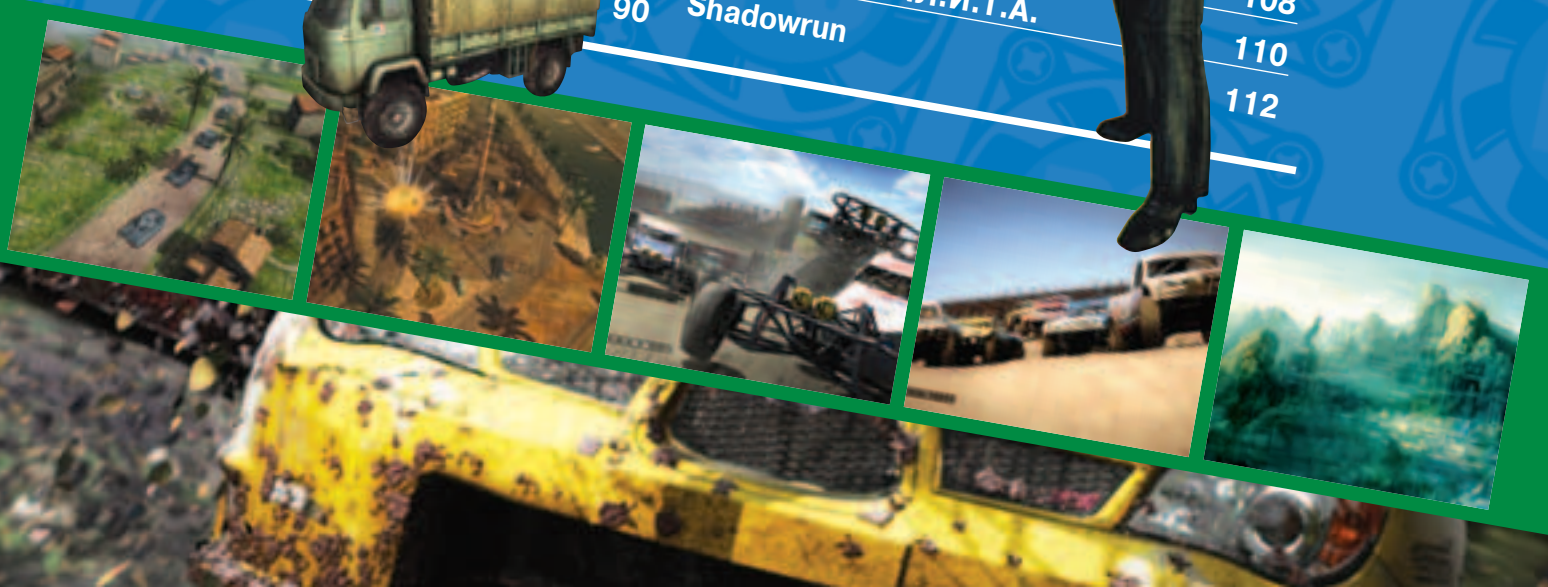
РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
XIII век. Слава или смерть	Unicorn Games Studio	1C	Strategy	III квартал 2007
7.62	Апейрон	1C	Strategy	II квартал 2007
CheПай	Студия ДВА	Новый Диск	Strategy	II квартал 2007
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	Сентябрь 2007
Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды	Nival Interactive	Nival Interactive	Strategy	Сентябрь 2007
Gluk'Oza: Зубастая ферма	GFI UA	GFI/Руссобит-М	Strategy	Лето 2007
King's Bounty. Легенда о рыцаре	Katauri Interactive	1C	Strategy	IV квартал 2007
W.E.L.L. Online	Sibillant Interactive	Не объявлен	MMORPG	2007
Агрессия	Леста	Бука	Strategy	Август 2007
Адреналин 2: Час пик	Gaijin Entertainment	1C	Racing	II квартал 2007
Атлантида	World Forge	Play Ten	Strategy	III квартал 2007
В тылу врага 2: Братья по оружию	Best Way	1C	Strategy	II квартал 2007
Восточный фронт. Крах Аненербе	Burut Creative Team	GFI/Руссобит-М	Shooter	II квартал 2007
Герои Мальгрии II: Нашествие некромантов	AlfaKlass	Новый Диск	Strategy	III квартал 2007
ДЖАЗ: Работа по найму	GFI Russia	GFI/Руссобит-М	Strategy	II квартал 2007
Империя превыше всего	IceHill	Акелла	Strategy	2007
Исход с Земли	Parallax Arts Studio	1C	Shooter	IV квартал 2007
Завтра война: Фактор К	CrioLand	1C	Simulation	II квартал 2007
Кодекс войны	Ino-Co	1C	Strategy	III квартал 2007
Коллапс	CREOTEAM	Бука	Action	IV квартал 2007
Корсары 3: Сундук мертвеца	Акелла	Акелла	Action/RPG	Сентябрь 2007
Красный космос	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	III квартал 2007
Не время для драконов	Arise и KranX Productions	1C	RPG	2007
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	Август 2007
Обитаемый остров: Послесловие	Wargaming.net	Акелла	Strategy	Июнь 2007
Обитаемый остров: Чужой среди чужих	Orion	Акелла	Action	Август 2007
Ониблэйд	Gaijin Entertainment	1C	Action	II квартал 2007
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	III квартал 2007
Предтечи	Deep Shadows	GFI/Руссобит-М	Shooter	IV квартал 2007
Приключения капитана Блада	Акелла	1C	Action/RPG II	квартал 2007
Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра	G5 Software	ИДДК	Action	III квартал 2007
Территория тьмы	Орион	Бука	Shooter	III квартал 2007
Трудно быть богом	Burut	Акелла	RPG	Август 2007
Тургор	Ice-Pick Lodge	Новый Диск	Survival Adventure	2007

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



Галерея	
Без комментариев	56
В ожидании хита	62
Hellgate: London	64
Frontlines: Fuel of War	66
Two Worlds	70
World in Conflict	74
Universe At War:	
Earth Assault	78
Lost Planet: Extreme Condition	82
В тылу врага 2:	
Братья по оружию	88
	90
Overlord	94
Hei\$t	98
Rush for Berlin:	
Rush for the Bomb	100
Colin McRae: Dirt	102
Kingdom Under Fire:	
Circle of Doom	104
Monster Madness:	
Battle for Suburbia	106
Depths of Peril	108
Корпорация Э.Л.И.Т.А.	110
Shadowrun	112



ХОРОШИЙ ГОД?

Приятно осознавать, что совсем скоро на прилавках магазинов появится много интересных хитов. Один только **Билла Ропера** (Bill Roper) стоит многого. Эта игра, скорее всего, наконец-то забьет последний гвоздь в крышку гроба **Diablo II**. **Blizzard** стоит поторопиться и поскорее анонсировать третью серию, конкуренты-то не дремлют. А вот у разрекламированной **Two Worlds** вряд ли получится побить **The Elder Scrolls IV: Oblivion** и **Gothic 3**. С такой-то графикой, даже если дизайнерские задумки очень хоро-

шие, в 2007 году выпускать игру просто стыдно. И ведь первые скриншоты завораживали. Что ж, придется играть в **Lost Planet: Extreme Condition**.

Один из самых разрекламированных продуктов на платформе Xbox 360 очень оперативно переносят на PC. Да еще и под возможности DirectX 10.

Любители «плохого пути» получат сразу два подарка. Авторы **Bard's Tale** готовят настоящий симулятор ограбления банков. Если ты всегда мечтал побывать в хранилищах Сбер-

банка и унести пару мешков денег, **HEI\$T** – это твой выбор. **Overlord** же сильно напоминает **Dungeon Keeper** и **Evil Genius**. И это здорово! Стать адским повелителем злых сил вроде Саурана – всегда приятно. Особенно если тебе противостоят все-таки там эльфы и хоббиты.

Последняя игра, о которой стоит упомянуть, – **Universe At War: Earth Assault**. Создают ее парни из **Petroglyph**, когда-то трудившиеся в **Westwood** над серией **Command & Conquer**. Игра чем-то напоминает **Star Wars: Empire at War**, но в остальном она довольно необычная и интересная.



BIOSHOCK



ЖАНР ИГРЫ

First-Person Shooter

РАЗРАБОТЧИК

Irrational Games

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.2kgames.com/bioshock/enter.html

ДАТА ВЫХОДА

21 августа 2007 года

МЫ ПИСАЛИ

Превью в №11(35)



ХОРОШО: Множество гениальных идей, отменный дизайн врагов, новаторская система AI, занимательный игровой процесс – герой исследует огромный подводный город в поисках вещества “адам”. Оно дарует человеку всяческие сверхспособности.



ПЛОХО: Разработчики задумали не просто шутер, но проект, равного которому мы не видели уже несколько лет. Увы, подобные затеи в большинстве своем заканчиваются плачевно. Буквально на глазах суперигра превращается в чудовищную аномалию.



DEVIL MAY CRY 4



ХОРОШО: Великолепная графика. **Capcom** не скупится на спецэффекты. Неро крутится в воздухе, машет мечом «Красная королева» и разит врагов мощными апперкотами (свою правую руку герой прозвал «Глашатай дьявола»).



ПЛОХО: Новый герой по имени Неро смахивает на Данте. В очередной раз нам придется играть за парня с пепельными волосами, одетого в красный плащ. Правда, в отличие от сына демона Спарды член Ордена меча вместо пары pistols использует один двустольный.



ЖАНР ИГРЫ

Action

РАЗРАБОТЧИК

Capcom

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.capcom-europe.com

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

МЫ ПИСАЛИ

Публикаций не было

CLIVE BARKER'S JERICHO



ЖАНР ИГРЫ

Action

РАЗРАБОТЧИК

Codemasters

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.frontlinesgame.com

ДАТА ВЫХОДА

IV квартал 2007 года

МЫ ПИСАЛИ

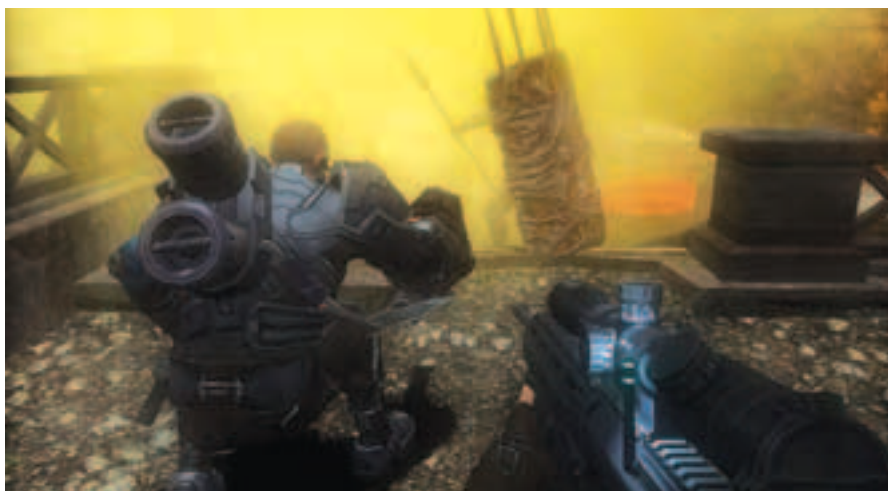
Публикации не было



ХОРОШО: Каждый из шести героев игры примечателен по-своему. Особо запоминаются блондинка-лесбиянка, мастерски стреляющая из снайперской винтовки, а также полуголая женщина-ниндзя, отправляющая противников в воздух взмахом меча.



ПЛОХО: Игры у Клайва Баркера получаются смелые, но не слишком увлекательные. Впрочем, сомнительна не только концепция проекта. Codemasters не предусмотрела мультиплеер. Даже если сингл не подкачает, "жить" Jericho будет недолго (вспомни Max Payne).



НОВАЯ ВСТРЕЧА
СО СТАРОЙ
ЛЮБОВЬЮ.

Ф.И.О.
ЛАРА КРОФТ

ПАРАМЕТРЫ
98-52-90, ШАТЕНКА

РОД ЗАНЯТИЙ
РАСХИТИТЕЛЬНИЦА
ГРОБНИЦ

СТАЖ РАБОТЫ
10 ЛЕТ

LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

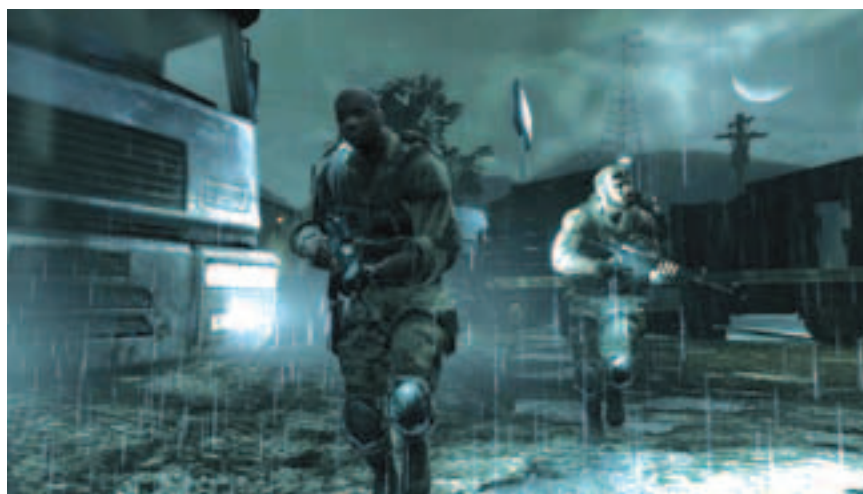


Р.С. ВООРУЖЕНА И ЛОКАЛИЗОВАНА



© Eidos Interactive Ltd., 2007. Разработчик Crystal Dynamics, Inc. Издатель Eidos Interactive Ltd. Crystal Dynamics является зарегистрированным товарным знаком Crystal Dynamics Inc. Eidos и логотип Eidos являются товарными знаками Eidos Group of Companies. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sale@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

BLACKSITE: AREA 51



ЖАНР ИГРЫ

First-Person Shooter

РАЗРАБОТЧИК

Midway Studio Austin

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.blacksitegame.com

ДАТА ВЫХОДА

Июль 2007 года

МЫ ПИСАЛИ

Превью в №4 (40)



ХОРОШО: В основе игры – графический движок Unreal Engine 3.0. А это значит, нас ждет очень красивый шутер. Кроме того, разработчики обещают множество видов оружия, как достоверных, так и тех, что используют инопланетяне.



ПЛОХО: Только представь, сценаристы свалили в одну кучу войну в Ираке, всяческие политические разногласия и нападение инопланетян. Мы понимаем, что в шутере толковый сюжет нужен еще меньше, чем в порнофильме, но до такого безобразия скатываться все же не стоит.



1С МУЛЬТИМЕЛИД

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

На территории страны
и за рубежом
в сети 1С Мультимедиа
отраслевой и общей - 120
123456, Москва, а/я 84, р/с
Сбербанка, 51,
Тел.: (495) 737-82-01
Факс: (495) 621-44-51
www.1c.ru

ЗАВТРА ВОЙНА

ФАКТОР К



© ЗАО 1С. Все права защищены.
Игра разработана компанией Spil and
сценарий игры Александр Зорин.
Реклама





ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Orion (Воронеж, Россия)
ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ
Лейтенант ВДВ и мутант
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ
Черноозерск
НЕОБЫЧНОЕ ОРУЖИЕ
Пулемет НСВ «Утес»
ФИЗИЧЕСКИЙ ДВИЖОК
AGEIA
ВЕРСИЯ DIRECTX
9.0с
ПОПУЛЯРНОСТЬ В СЕТИ
20 человек следят за игрой на Absolute Games
ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2007 года

ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ

CRYSIS



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Crytek (Франкфурт, Германия)
ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ
Боец отряда «Дельта» в суперкостюме
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ
Острова Спратли, Южно-Китайское море
НЕОБЫЧНОЕ ОРУЖИЕ
Молекулярный ускоритель
ФИЗИЧЕСКИЙ ДВИЖОК
CryENGINE 2
ВЕРСИЯ DIRECTX
10.0
ПОПУЛЯРНОСТЬ В СЕТИ
2371 человек следит за игрой на Absolute Games
ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2007 года

ЖАНР ИГРЫ

Adventure

РАЗРАБОТЧИК

Ice-pick Lodge

ИЗДАТЕЛЬ

Новый Диск

ТУРГОР



ОТРЫВОК ИЗ ПРЕСС-РЕЛИЗА

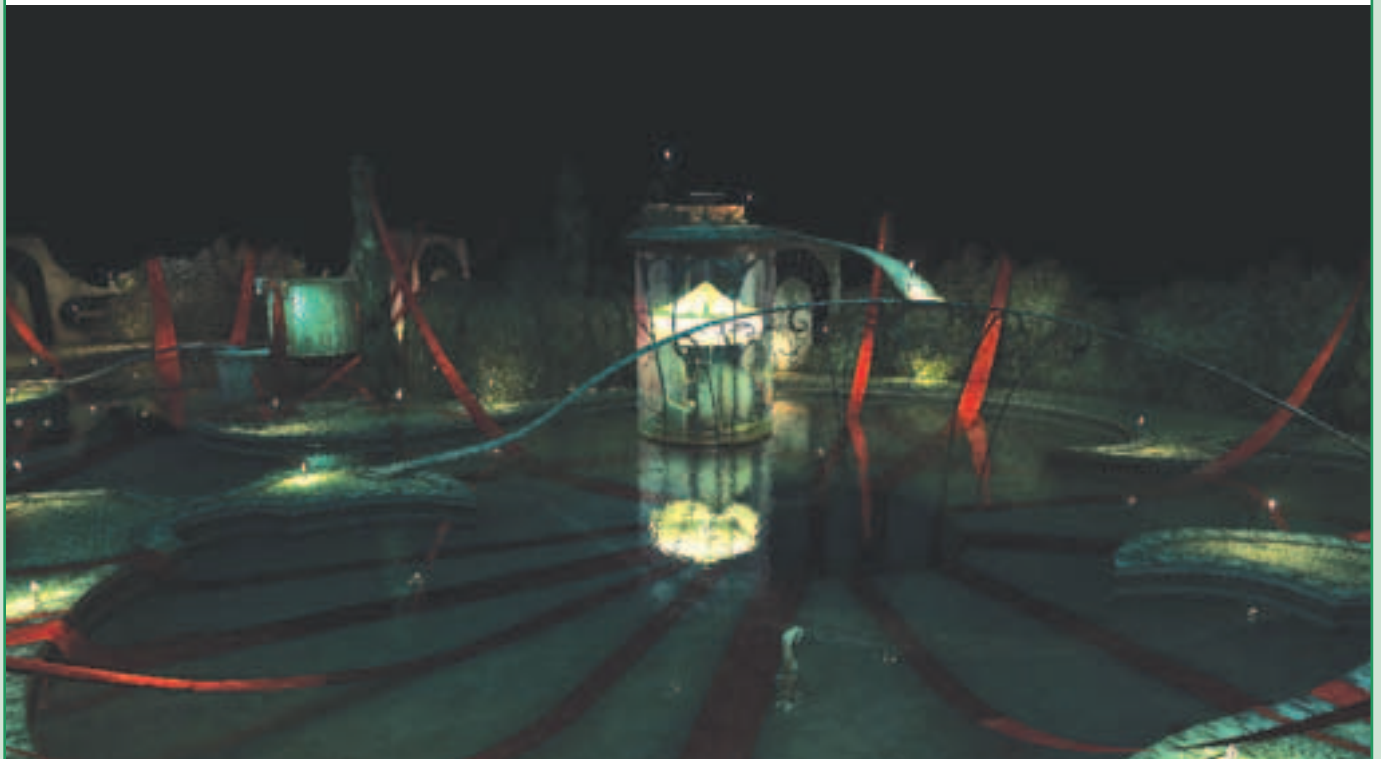
«Сюрреалистический мир *«Тургора»* построен на едином ресурсе, который дает всему живому возможность действовать и существовать, – это Лимфа. У каждого из семи цветов Лимфы свой характер и уникальные особен-

ности, как выгодные, так и опасные. Только Лимфа дает жизнь, но она же представляет для героя серьезную угрозу. В процессе жадной, ежеминутной борьбы за жизнь герою *«Тургора»* предстоит столкнуться с соперниками, такими же, как он, жертвами этого странного мира: от кошмарных гиган-

тов, порождений безумного сна – Охотников до их добровольных пленниц – Сестер, изысканных красавиц, ведущих друг с другом, с Охотниками и с героем опасную интригу.

Кровь Охотника, пойманное существо, благосклонная девушка, оживленное тобой дерево, все вокруг – источник Лимфы. Любое действие: схватка с врагом, разговор с Сестрой, охота, поиск, дорога – ее расход. Краткая жизнь здесь проходит в напряженном поиске новой лимфы для поддержания собственных сил и превращения ее, ценной собственной души, в палитру своих вольных красок, с помощью которых можно выжить в этом мире и разгадать его загадку.

Гибкие факторы среды и ситуация остро-го ресурсного голода постоянно и часто ставят игрока в новые, неожиданные ситуации. Игрок волен использовать любые цвета для решения сиюминутных задач, но при этом вынужден думать и о стратегии – как раскрасишь мир, таким и будет финал. Часто игроку приходится мириться с тем, что случай предоставляет только те цвета, которые опасны для него или противоречат избранной им тактике выживания. Игровой процесс в *«Тургоре»* построен нелинейно, а финал зависит от того, сколько лимфы и каких цветов было использовано в процессе прохождения».



НАС ЧАСТЕНЬКО ПРОСЯТ БОЛЬШЕ ПИСАТЬ О ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ХИТАХ. ОНО И ПО-
НЯТНО – ОНИ ВСЕГДА НА СЛУХУ. МЫ БЫ И РАДЫ, ДА ТОЛЬКО ОБЪЕМ ЖУРНАЛА
НЕ ПОЗВОЛЯЕТ ПУБЛИКОВАТЬ НЕСКОЛЬКО МАТЕРИАЛОВ, ПОСВЯЩЕННЫХ ОДНОМУ
И ТОМУ ЖЕ ПРОЕКТУ, СРАЗУ. ЭТА РУБРИКА ЗАГЛУШИТ ТВОЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ
ГОЛОД: ЗДЕСЬ ТЕБЯ ЖДУТ СВЕЖИЕ ПОДРОБНОСТИ О САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ ИГРАХ.

В ожидании ХИТА

MEDIEVAL II: TOTAL WAR – KINGDOMS

ЖАНР ИГРЫ: Real-Time Strategy / Wargame

ДАТА ВЫХОДА: 30 сентября 2007 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.totalwar.com



Правители вражеских государств преклонили перед тобой головы, мятежники усмирены, открыты новые торговые пути, принцессы выданы замуж. Самое время сесть около камина в родовом замке и отдохнуть. Не выйдет! Сотрудники **The Creative Assembly** предлагают вновь достать меч из ножен и вернуться в эпоху средневековья.

В *Medieval II: Total War – Kingdoms* тебя ждут четыре кампании. Первая посвящена исследованию Нового Света (в оригинале мы только к концу игры узнавали об открытии Америки). События трех остальных кампаний развернутся на территории Великобритании, Северной Европы и Священной

Земли. В адд-оне появятся 6 свежих мультиплеерных сценариев, 20 карт для одиночных сражений, 13 новых фракций, более 150 видов юнитов и ряд известных личностей. Так, с 1189 по 1192 год во время третьего крестового похода английской армией будет руководить Ричард I Львиное Сердце, а мусульманами – Саладин. В начале 20-х годов XVI века испанский конкистадор Эрнандо Кортес сотрет с лица земли государство ацтеков. Каждый исторический персонаж сможет похвастаться уникальным набором характеристик, влияющих на исход битвы. Нечто подобное ты мог увидеть в *Rome: Total War – Alexander*.

Создателей *TimeShift* поразил профессиональный недуг под названием «Когда будет готово». Перспективный FPS от **Saber Interactive** должен был выйти еще в октябре 2005 года. Затем релиз перенесли на весну. После того как в феврале 2006 года права на издание проекта перешли от **Atari** к **Vivendi Games**, авторы заговорили о лете. На этом мучительное ожидание не закончилось. В сентябре стало известно, что *TimeShift* мы увидим в 2007 году. С той поры от разработчиков не поступало никаких новостей. Лишь недавно нам показали свежую версию игры. Если не считать мелочей, сюжет остался прежним. Правительство США

поручило полковнику Майклу Свифту опробовать два новых изобретения: машину времени *Chronomicon* и устройство *Quantum suit*. Вояка отправился в 1911 год и, словно герой рассказа Рэя Брэдбери «И грянул гром», совершил ошибку, изменившую ход истории. Теперь горе-испытатель вынужден взяться за оружие и вернуть все на круги своя.

Спрашивается: чем же занимались разработчики последние восемь месяцев? Они утверждают, что экспериментировали с геймплеем и вылавливали баги. Но основные силы команды были брошены на совершенствование дизайна уровней.

TIMESHIFT

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter

ДАТА ВЫХОДА: 2007 год

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

www.timeshift.sierra.com



COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

ЖАНР ИГРЫ: Real-Time Strategy

ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2007 год

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

www.companyofheroesgame.com



Relic Entertainment анонсировала долгожданный адд-он к одной из лучших RTS прошлого года *Company of Heroes. Opposing Fronts* повествует о знаменитой девятидневной операции «Огород» (17–25 сентября 1944 года). По одну сторону фронта – английские пехотинцы и канадские артиллеристы, по другую – элитные моторизованные части СС. Мобильные немецкие подразделения полагаются на стремительные атаки. «Тигры» и «Пантеры» прорывают оборону и разрезают транспортные артерии. Союзные войска, наоборот, превосходно защищаются. Окопавшимся английским стрелкам не страшны ни авиационные налеты, ни

артобстрелы, ни вражеские танки. Подданные британской короны покинут свои насиженные места, только если их закидают гранатами или поджарят из огнеметов. Авторы обещают, что игрокам придется учитывать переменчивую погоду. Например, дождь губителен для бронетехники (снижается процент попаданий) и выгоден для пехоты (возрастает уровень маскировки). Разработчики решили основательно улучшить графический движок. *Opposing Fronts* оптимизируют под возможности десятого **DirectX** и **Windows Vista**, но при этом игра без проблем запустится и на **Windows XP**.

**NEVERWINTER NIGHTS 2:
MASK OF THE BETRAYER****ЖАНР ИГРЫ:** Role-Playing Game**ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2007 года**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:**www.obsidianent.com

Не секрет, что американское издательство **Atari** переживает не лучшие времена, а потому с упорством утопающего цепляется за любую соломинку, которая поможет ему выплыть. Правда, в данном случае речь идет как минимум о здоровенном бревне. Оценить продажи сиквела *Neverwinter Nights* мы не можем, зато абсолютно точно знаем, что обе части серии (с адд-онами) разошлись суммарным тиражом более чем в 3 миллиона копий. Дополнение *Mask of the Betrayer* анонсировали только сейчас, однако запланировали его еще прошлым летом – задолго до выхода оригинала. Дело происходит все в том же мире *Forgotten Realms*, почти сразу же после событий *Neverwinter Nights 2*. При этом сюжет «Маски предателя» не

привязан к сценарию второй части. Тебя ждет эпическая история (а кто-то сомневался?), но, судя по заявлениям разработчиков, «не про спасение мира». Теряемся в догадках, что же это значит.

Героя можно импортировать из *NWN2* или создать «с нуля». Второй вариант, пожалуй, даже интереснее первого, ведь в адд-оне появятся новые базовые «профессии» и расы. Какие именно – неизвестно. Однако авторы проговорились, что одним из дополнительных престиж-классов станет *Red Wizard of Thay*. Кстати, максимальным уровнем отныне будет тридцатый. В остальном все как обычно: дюжина свежих навыков (многие позаимствуют из *Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark*) и заклинаний, невиданные ранее монстры и шмотки.

Недавно мы заполучили, казалось бы, финальную версию пошагового гексагонального варгейма «**Кодекс войны**» (см. «**РС ИГРЫ**» №2(38)), выход которого должен был состояться в мае этого года.

Не откладывая дела в долгий ящик, мы рассмотрели однопользовательские кампании игры, возрождающей традиции культовой *Fantasy General*. Впечатления самые радужные! Три великолепные кампании – по десятку миссий в каждой. Запоминающиеся персонажи, сбалансированная ролевая система, симпатичная графика (напомним, что используется модифицированный движок от «*Магии крови*»). Даже придаться ни к чему не смогли, как ни «старались». Нарекания вызвало разве что отсутствие парочки необходимых опций, упрощающих управление арми-

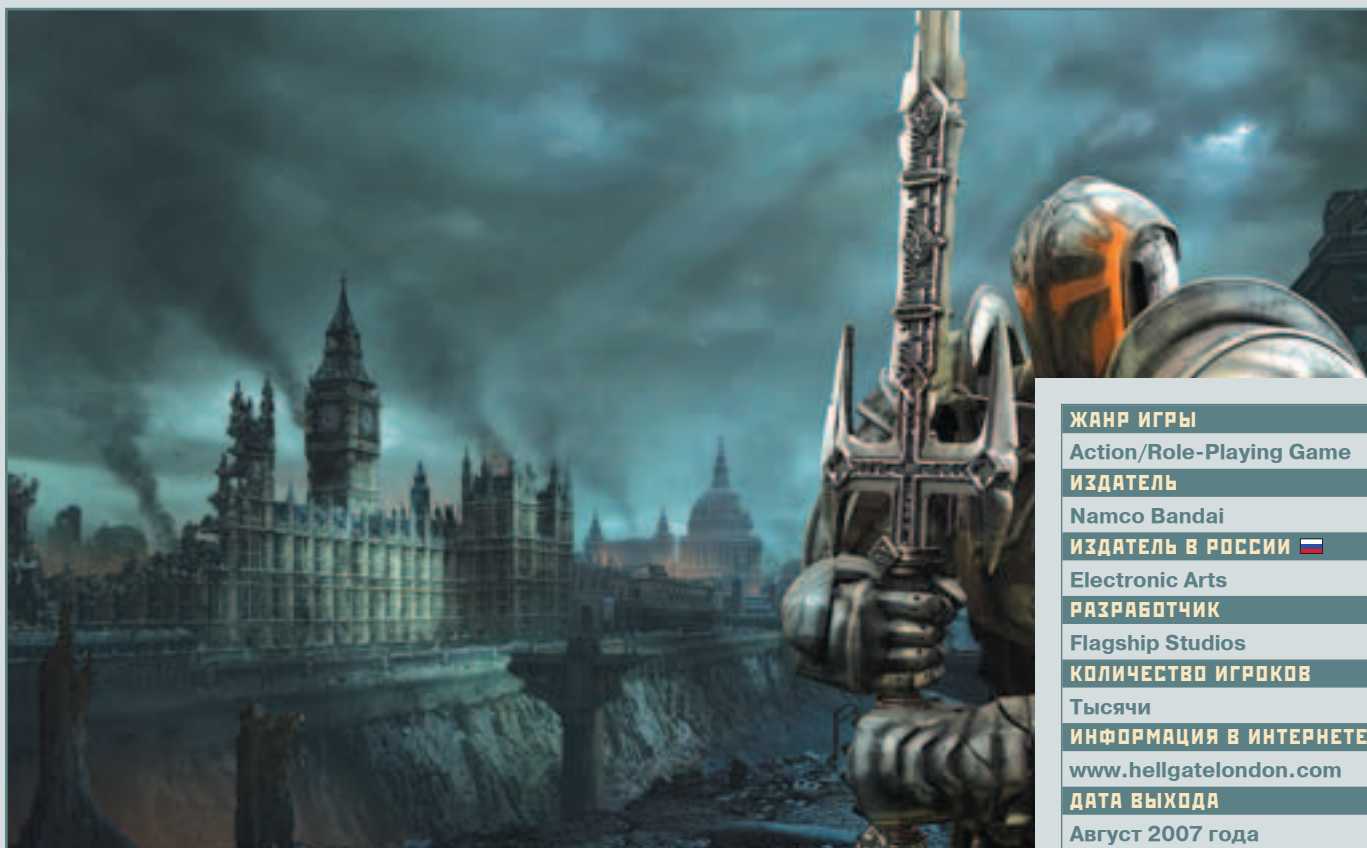
ей. Мы уже было собрались рецензировать проект, но не тут-то было. В ходе пресс-тура в Краснодар – на родину разработчиков – «акулы пера» обнаружили несколько весомых ошибок в многопользовательском режиме. В итоге руководители студии **Ino-Co** и фирмы «**1C**» перенесли релиз «**Кодекса войны**» на осень 2007 года, поскольку «мультиплеер не соответствовал общему высокому уровню проекта». На нашей памяти это чуть ли не первый случай, когда создатели игры прислушались к мнению журналистов. Очень надеемся, что и не последний. Тем не менее фанаты варгеймов смогут оценить геймплей «**Кодекса**», не дожидаясь осени. Авторы намереваются выпустить демо-версию уже в начале лета. Следи за новостями и не забывай заглядывать на наш диск.

КОДЕКС ВОЙНЫ**ЖАНР ИГРЫ:** Turn-Based Strategy / Wargame**ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2007 года**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:**kv.games.1c.ru**КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2:
ДОМИНАТОРЫ - ПЕРЕЗАГРУЗКА****ЖАНР ИГРЫ:** Role-Playing Game /
Adventure / Tactics**ДАТА ВЫХОДА:** Май-июнь 2007 года**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:**games.1c.ru/sr2_reload

Успех «*Космических рейнджеров*» феноменален. Игра, жанровую принадлежность которой определить довольно сложно, быстро завоевала популярность не только в России, но и на Западе. Например, «*Доминаторов*» зарубежная пресса оценила в среднем в 8,5 балла из 10 (смотри www.gamerankings.com). Авторы проекта – парни из владивостокской студии **Katauri** (бывшая **Elemental Games**) – сейчас плотно заняты игрой «*King's Bounty: Легенда о рыцаре*» (ищи дневники разработчиков в этом номере), но и про «Рейнджеров», принесших им славу, не забывают.

Адд-он «*Перезагрузка*», который должен появиться в продаже со дня на день, слегка преобразит экраны трюма космического корабля и информационного центра, пополнит вторую

часть серии 20 текстовыми квестами, правительственными миссиями, 27 картами для сражений на поверхности планет и десятком – для боев в гиперпространстве. Нововведение, по сути, лишь одно: планетарные битвы и задания отныне доступны прямо из главного меню. Впрочем, это лишь цветочки! Дело в том, что дополнение выпустят в DVD-упаковке, куда также попадут: обе части «*КР*», лишенные какой-либо защиты (для их запуска не требуется наличие диска в приводе); все обновления; материалы, посвященные разработке серии; коллекция артов, обоев и мини-игр от поклонников проекта; справочник, опять же составленный фанатами, и специальный нагрудный знак рейнджера. Ну где ты еще найдешь такой подарок?



ЖАНР ИГРЫ

Action/Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ

Namco Bandai

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК

Flagship Studios

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Тысячи

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.hellgatelondon.com

ДАТА ВЫХОДА

Август 2007 года

HELLGATE: LONDON

АД НА ЗЕМЛЕ

Hellgate: London – один из самых ожидаемых проектов 2007 года. Выходит он всего через несколько недель. Что за игра получается у Flagship Studios? Судя по всему, компания, основанная выходцами из Blizzard North, сотворила... *Diablo III*! Сейчас модно заново «изобретать» давно созданные другими жанры. Irrational Games, к примеру, доделывает «шутер нового поколения» (*BioShock*), а Билл Ропер (Bill Roper) и его товарищи смастерили революционную action/RPG.

АТАКА ДЕМОНОВ

В 2020 году открылись врата в Ад, и оттуда вырвались на свободу миллионы демонов. Крылатые и зубастые, чешуйчатые и шипастые, огнедышащие и ядовитые... Короче, твари всех мастей и разновидностей заполонили наш мир. Армии были повержены, и на планете воцарился хаос. Невесть откуда возникли озера лавы, повсюду запылали пожары... Но не все потеряно. Оказалось, что послушники религиозных сект знали о неизбежном нашествии чудищ и с незапамятных времен готовились к нему. Тамплиеры создали оружие, эффективное для борьбы с бесами, а масоны

в XIX веке сконструировали лондонское метро – надежное убежище для людей, защищенное мощными оберегающими заклинаниями. Тайные знания передавались из поколения в поколение. И когда адские полчища вторглись на Землю, тамплиеры и масоны организовали Сопротивление. Быть может, тебе удастся отыскать способ закрыть Врата Ада?

ВСЕ МЕНЯЕТСЯ

Действие Hellgate: London разворачивается в 2038 году в британской столице. Правда, Лондон в игре не особенно похож на настоящий. Дизайнеры Flagship Studios доверились своей фантазии, а не туристическим фотоальбо-



мам. Впрочем, иначе и быть не могло, ведь каждая локация в Hellgate: London формируется на лету. Десяток зданий, дюжина фонарей, пяток скамеек, несколько чахлах деревьев и – вуаля – готово! Движок моментально определит даже источники света в создаваемой зоне, учитывая все тени и отражения. По уровню произвольно разбрасываются оружие, броня, артефакты – все то, что в *Diablo* ты «выуживал» из сундуков и надевал на своего героя.

Благодаря такому разнообразию, по мнению разработчиков, к Hellgate: London мы

НА СТАНЦИЯХ ПОДЗЕМКИ МОЖНО ТОРГОВАТЬ, ОБЩАТЬСЯ, УЧРЕЖДАТЬ ГИЛЬДИИ И НАБИРАТЬ СПУТНИКОВ ДЛЯ ВЫЛАЗКИ В ГОРОД



■ Вид от первого лица идеален, если играешь за Охотника.



■ В *Hellgate: London* можно стрелять, держа оружие в обеих руках. А можно взять меч и, допустим, пистолет.

будем возвращаться снова и снова. Честно говоря, в это легко поверить. Единственное, что не меняется в дебютном проекте Flagship Studios, – метро. Станции подземки, предназначенные для общения с NPC, встреч с торговцами и получения квестов, – непоколебимые «твердыни». Собственно, так было и с городами в *Diablo*.

■ ГЕРОЯМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ

Flagship Studios рассказывала о героях игры постепенно. Сегодня они известны все: Тамплиер, Кабалист и Охотник. Рыцарь хорош в ближнем бою, он искусно обращается с мечами. Кабалист силен в магии и трансформации, ну а Охотник предпочитает огнестрельное оружие. Если сравнивать бойцов с теми, что были представлены в *Diablo II* (а сравнения неизбежны), то «прототипом» Тамплиера стали Паладин и Варвар, Кабалиста – Некромансер и Друид, а Охотника – Амазонка. Но учти, что схожесть относительная, и о копировании даже речь не идет. При создании персонажа тебе придется выбрать и его класс. Тамплиер может

■ СВЯТЫМ ПЕРЕГОВОРЩИКОМ – ПО БАЛДЕ

В *Hellgate: London* представлено более ста единиц оружия: от крикетного молотка до «Святого переговорщика» – меча, уничтожающего бесов с одного удара. Кинжалы, копья, арбалеты, пистолеты, винтовки, гранатометы... И их все можно усовершенствовать, сменив тип используемых обоев (повышается дальность, точность и радиус стрельбы), залив в специальный слот топливо или вставив батарею (добавляется урон огнем и холодом), а также использовав мистические реликвии (появляются разнообразные магические эффекты).



стать Повелителем меча (задира, всегда впереди) или Защитником (специалист по части защитных аур). Кабалисты тоже бывают разные. Пробуждающий предпочитает дальний бой, забрасывает врага огненными шарами и пользуется заклинаниями с большим радиусом поражения. На службе у Призывателя стоят могучие чудовища. Что же касается Охотников, то они становятся Стрелка-

ми («с хорошей пушкой в руках сам черт не страшен») и Инженерами (используют против врагов роботов и прочую технику). Тебе решать, кем стать в *Hellgate: London*.

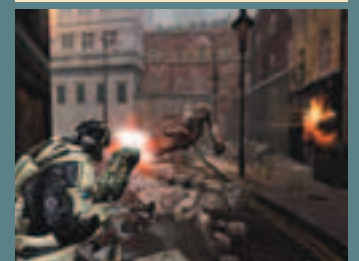
■ ЧТО ДЕЛАТЬ?

В начале игры надо определиться с полом и внешностью. Возможности редактора физиономии очень широки,



■ Вот это мы называем: «Попал в затруднительное положение».

■ ОХОТНИК И ЕГО МУШКА



■ В *Hellgate: London* можно использовать вид как от первого, так и от третьего лица. Однако проект Flagship Studios – все-таки не шутер, а action/RPG. Играя за Тамплиера и Кабалиста, самостоятельно целиться не придется, ведь их оружие дальнего боя – самонаводящиеся или имеющие большую зону поражения. А вот если ты выберешь Охотника, то будешь целиться «вручную» – такова особенность этого героя.

■ Какой у него большой!



■ ПРИНЕСИТЕ-КА МЕНЮ



■ Вместо привычного Древа умений в *Hellgate: London* используется Меню навыков. Навыки не зависят друг от друга, поэтому не нужно тратить опыт на изучение «лишних» способностей. Ты просто выбираешь, что нравится. Например, обучаешь Тамплиера ускорению, благодаря чему он за считанные секунды добежит до цели. А сверхсильный удар «Меч справедливости», расположенный в меню по соседству, если не хочешь, можешь не осваивать вообще.

так что можешь «слепить» хоть свою точную копию. Затем герой появляется на одной из станций лондонской подземки и тут же получает первые задания. Они бывают трех видов: относящиеся к основной сюжетной линии, уникальные для определенного класса и, наконец, случайные квесты от NPC. Одно из первых поручений, которое тебе дадут, – заполучить оторванную ногу мальчика-сиротки, которую откусил опасный демон.

Все боевые действия разворачиваются на улицах Лондона. В игре нет транспортных средств, но локации небольшие, так что много бегать не придется. Враги – повсюду. Адской нечисти в *Hellgate: London* полно. Одни внешностью и поведением напоминают зомби, другие скорее смахивают на агрессивных животных, третьи – всевозможные духи и

привидения. Опаснее же всего так называемые Верховные демоны: огромные, необычайно сильные и хитрые, к тому же хорошо защищенные и вооруженные. Если почувствуешь, что не справляешься и надо срочно подлечиться, беги к ближайшему телепорту и возвращайся на базу.

■ ЖАДНЫЙ РОПЕР

Основное занятие в многопользовательском режиме *Hellgate: London* – уничтожение нечисти в компании друзей (по сути, «кооператив»). На станциях подземки можно торговать, общаться, учреждать гильдии и набирать спутников для вылазки в город. Каждую группу игроков ждет свое неповторимое приключение, ведь локации генерируются мгновенно, причем с учетом количества людей в команде и уровня их прокачки.

В *Hellgate: London* заложен механизм саморегулирования сложности, поэтому демонов ты встретишь ровно столько, чтобы не возникло ощущение, будто играть слишком легко.

Diablo II и *Guild Wars* – вот два проекта, которые постоянно хочется вспомнить, когда рассказываешь о мультиплеере ролевого экшена Flagship Studios. Однако в отличие от этих игр многопользовательский режим *Hellgate: London*, скорее всего, будет платным. Об этом сообщил Билл Ропер. Правда, он уточнил, что окончательное решение еще не принято.

С одной стороны, мысль о ежемесячной абонентской плате не радует. С другой – разработчики обещают регулярно выпускать дополнения и пристально следить за порядком (читай: наказывать читеров). Подробности станут известны накануне релиза, а до него, как известно, – рукой подать. Эй, Ропер, мы верим в *Hellgate: London*, надеемся на лучшее и ждем, как свидания с Джессикой Альбой. Не подведи – помидорами закидаем!



В ИГРЕ НЕТ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ, НО ЛОКАЦИИ НЕБОЛЬШИЕ, ТАК ЧТО МНОГО БЕГАТЬ НЕ ПРИДЕТСЯ

■ Верховные демоны – самые опасные.



■ Многие демоны здорово напоминают зомби.



Wii™

wii.nintendo.ru

© Nintendo. TM Nintendo Wii и логотип Wii являются зарегистрированными товарными знаками, принадлежащими корпорации Nintendo или ее подразделениям на территории Америки, Европы и других стран.

Официальный дистрибьютор Nintendo на территории России «ND Видеоигры»: www.nintendo.ru

The Legend of Zelda: Twilight Princess © 2007 Nintendo



Rayman Raving Rabbids © 2007 Ubisoft Entertainment
All Rights Reserved. Rayman, Rayman Raving Rabbids, the character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Excite Truck © 2007 Nintendo



TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo.

Trauma Center: S
© 2006, 2007 ATI



Wii Sports © 2007 Nintendo

Red Steel
© 2007 UI



ЖАНР ИГРЫ

Action

ИЗДАТЕЛЬ

THQ

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК

Kaos Studios

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 64

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.frontlinesgame.com

ДАТА ВЫХОДА

Январь 2008 года

FRONTLINES: FUEL OF WAR

БИТВА ЗА ЧЕРНОЕ ЗОЛОТО

Создателям шутеров от первого лица не позавидуешь. Начальство ставит жесткие рамки: «А придумайте-ка нам оригинальный сюжет, но при этом все должно быть максимально реалистично: никаких монстров, мутантов, межгалактических конфликтов, телепортации, бластеров и прочих футуристических штучек». Вот и приходится бедолагам вновь и вновь выбирать одну из трех заезженных тем: разгром фашистской Германии, война во Вьетнаме или борьба с террористами (чаще всего арабскими).

НЕФТЬ – КРОВЬ СОВРЕМЕННОЙ ВОЙНЫ

Сценаристы *Frontlines: Fuel of War* здорово схитрили. С одной стороны, события игры разворачиваются в будущем, следовательно, перед нами фантастика. С другой, противники выясняют отношения с помощью современного оружия. Итак, через пару десятков лет начнется топливный кризис, а затем разразится Третья мировая война за последние нефтяные месторождения. США объединится с ведущими европейскими государствами, образовав «Западную коалицию». А Россия и Китай учредят «Альянс красной звезды».

СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ

Kaos Studios – довольно опытная команда. Четыре года назад энтузиасты из Trauma Studios создали на базе *Battlefield 1942* сверхпопулярный мод *Desert Combat*. Если верить статистике, то их творение энтузиасты скачали более трех миллионов раз. В феврале 2004 года руководство Digital Illusions предложило амбициозным новичкам продать все права на раскрученную торговую марку, войти в состав компании и принять участие в создании *Battlefield 2* (официально сделку оформили в сентябре). Разумеется, не бесплатно. Им пообещали заплатить полмиллиона долларов. Спустя 16 месяцев выяснилось, что за все про все полагается не 500, а 300 тысяч. К тому же Electronic Arts

затягла в принадлежащей ей Digital Illusions масштабные кадровые перестановки. Издательство поставило сотрудникам Trauma Studios ультиматум: переезжайте в Швецию к основной команде или пишите заявление об увольнении. Американцы выбрали свободу. В феврале 2006 года они в полном составе ушли под крыло компании Kaos Studios, которая принадлежит THQ. И через два месяца официально анонсировали свой новый проект.

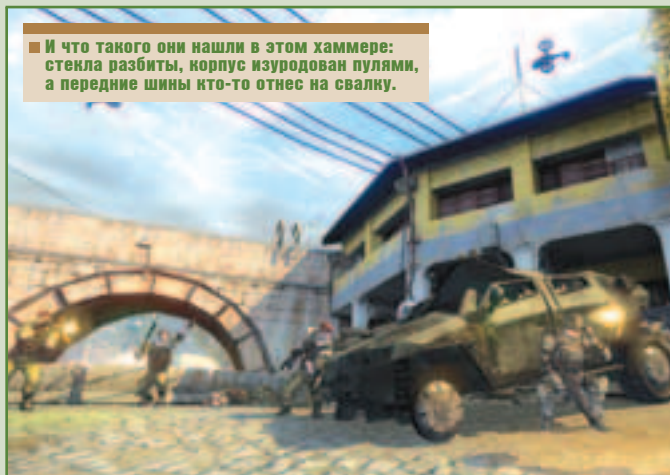
ОДИН В ПОЛЕ ТОЖЕ ВОИН

В отличие от *Battlefield 2* во *Frontlines: Fuel of War* ты увидишь полноценную одиночную кампанию. Пока известно лишь о десяти сложных заданиях «Западной коалиции». Причем битвы развернутся на территории нашей страны.



ПОМИМО ШЕСТИ КЛАССОВ ПРЕДУСМОТРЕНЫ ЕЩЕ И ТАК НАЗЫВАЕМЫЕ «РОЛИ», БЛАГОДАРИЯ КОТОРЫМ МЫ ОСВОИМ СПЕЦИАЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

■ И что такого они нашли в этом хаммере: стекла разбиты, корпус изуродован пулями, а передние шины кто-то отнес на свалку.



■ Пилот вертолета боится опускаться машину ниже, так что десантникам придется прыгать на землю с большой высоты.



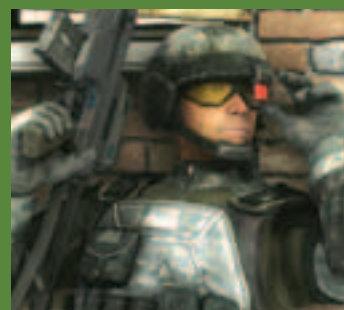
В одной из миссий придется сражаться даже на улицах Москвы. Сможем ли мы присоединиться к «Альянсу красной звезды» и помыть сапоги в водах Карибского залива – пока не ясно. Скорее всего, российско-китайские войска будут доступны только в мультиплеере. Разработчики решили разбить сетевые баталии на многочисленные эпизоды. Перед началом очередного сражения игрока знакомят с последними сводками с передовой. Все победы и поражения показаны на карте. Выполнил со своей командой боевую задачу – увидишь, что линия фронта слегка отодвинулась. И так шаг за шагом: каждая успешно проведенная операция приближает тебя к победе.

В отличие от классических многопользовательских FPS нас не принуждают носиться с флагом, а также захватывать и удерживать контрольные точки. Создатели придумали кое-что пооригинальнее. В одной из миссий необходимо уничтожить на определенном участке местности вражеское подразделение, в другой – нужное количество бронетех-

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СОЛДАТ

На скриншотах можно заметить, что у некоторых пехотинцев «Западной коалиции» есть электронная система **Land Warrior**. Этот портативный локационный прибор изобретен в начале 90-х годов прошлого столетия, однако на вооружение американских солдат он поступил лишь после пятнадцати лет непрерывных испытаний на полигонах.

Комплект оборудования весит около десяти килограммов и включает в себя крепящийся на оружие сенсор, GPS-навигатор, переговорное устройство и монокуляр с интегрированной системой приближения объектов и полноценным графическим интерфейсом. В 2007 году систему **Land Warrior** освоил 4-й батальон 9-й американской пехотной дивизии.



ники, в третьей – выкрасть из штаба секретные документы, в четвертой – сровнять с землей особо важную постройку... И так далее.

ВСЕ ПРОФЕССИИ ВАЖНЫ

В начале игры нужно выбрать одну из шести специализаций: штурмовик, пулеметчик, снайпер, спецназовец, гранатометчик и специалист ближнего боя.

Представитель того или иного класса может таскать с собой строго определенный набор оружия. Например, у снайпера есть винтовка 50-го калибра и мины, спецназовец предпочитает бесшумные пистолеты-пулеметы и дымовые гранаты, а поклонники ближнего боя отдают предпочтение шотганам. Самый богатый арсенал у штурмовиков. Ребята таскают с собой автоматы с «подстволь-

■ Простые солдаты прижимаются к земле, только отважный командир стоит во весь рост и показывает путь.



ЧИСТОЕ НЕБО



■ Почти все виды боевой техники – это улучшенные варианты реально существующих образцов. Так, российско-китайский **Anti-Aircraft** очень похож на советскую «Шилку». Разработчики решили уменьшить калибр двух спаренных автоматических пушек с 23 до 20 мм, зато добавили четыре ракеты класса земля-воздух. Безымянная зенитная самоходная установка оборудована форсированным турбинным двигателем, а различными режимами наблюдения за целями.

■ В будущем оптическими прицелами будут оснащены даже станковые пулеметы.



НЕОБЫЧНЫЙ АК-74



■ Разработчики модернизировали не только боевую технику, но и стрелковое оружие. По дизайну автоматы пехотинцев «Альянса красной звезды» смахивают на наши «калаши», но почему-то оснащены системой «бул-пап» (в целях экономии места затвор и другие компоненты ударно-спускового механизма перенесены в приклад). Штурмовая винтовка солдата «Западной коалиции» сильно напоминает новое творение американских и немецких конструкторов – XM8.

никами», пистолеты и связку осколочных гранат. В сражениях участвуют не только пехотинцы, но и разнообразная боевая техника: оснащенные крупнокалиберными пулеметами хаммеры, танки, десантные и ударные вертолеты, самолеты и зенитные самоходные установки. Где медики, спросишь ты? Дело в том, что во Frontlines: Fuel of War здоровье раненых бойцов восстанавливается автоматически, как в *Call of Duty 2* или *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas*. Схлопотал пулю, отдышался несколько секунд в укромном местечке и чувствуешь себя как огурчик.

СПЕЦИАЛИСТ УЗКОГО ПРОФИЛЯ

Но этим разница между специальностями не исчерпывается. Помимо шести классов предусмотрены еще и так называемые «роли», благодаря которым мы освоим специальные умения. Рядовой поддержки наземных войск (Ground Support) умеет чинить бронетехнику и устанавливать стационарные пулеметные турели. Специалист по воздушной

поддержке (Air Support) вызывает на помощь авиацию и координирует действия пилотов бомбардировщиков. Специалисты по защите (Counter Measures) занимают оборону. Они могут включить противоракетное радиоэлектронное поле или же запустить «силовые» гранаты, которые обесточат всю электронику в технике противника. Пожалуй, самая интересная «роль» – Drone Technician. С помощью дистанционных пультов солдаты управляют различными видами беспилотной техники. Юркий Recon Drone (доступен обеим сторонам) летает на небольшой высоте и передает своему хозяину информацию о расположении вражеских сил. Нечто подобное ты мог видеть в *Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter*. Assault Drone и Mortar Drone доступны

только «Западной коалиции». Первый представляет собой оборудованную пулеметом гусеничную танкетку, а второй – передвижную минометную установку. На вооружении у «Альянса красной звезды» есть небольшая четырехколесная машинка, начиненная взрывчаткой (Car Drone), а также вооруженный ракетами мини-вертолет (Helicopter Drone).

МОЛОДЫЕ И АМБИЦИОЗНЫЕ

Сотрудники Kaos Studios полны решимости показать всему миру, как надо делать сетевые FPS. Команда из Нью-Йорка решила не тратить драгоценное время на создание собственного движка и лицензировала у Epic Games Unreal Engine 3. Это значит, что за графику в Frontlines: Fuel of War можно не переживать. Будем надеяться, что разработчики не подведут и как следует отладят баланс (шесть классов и четырех роли – это целых 24 комбинации).



■ Бывший каскадер решил исполнить смертельный трюк.



■ Умные боты-напарники не лезут на рожон, а прячутся от вражеских пуль за надежными укрытиями.

В тылу

ВРГА

БРАТЯ ПО ОРУЖИЮ



История боевой дружбы и воинской доблести в новом дополнении к знаменитой игре про великую войну.



Советская кампания на огромных картах от Ростова до Берлина.



Новое сверхмощное чудо-оружие вермахта — самоходная гаубица Thor.



Расширенный мультиплеер: новые режимы, новые карты, статистика.



Ищи
видеопревью
на диске!



ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
SouthPeak Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Reality Pump
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.2-worlds.com
ДАТА ВЫХОДА
Май 2007 года

TWO WORLDS

ДВА МИРА, ДВЕ ЖИЗНИ

2006 год порадовал нас неожиданно богатым выбором ролевых игр. *Oblivion*, *Gothic 3*, *Neverwinter Nights 2* – да, давно не было такого урожая... Но, похоже, и 2007-й не оплошает. Ведь не прошло еще и полугода, как мы получили отличное дополнение к *Oblivion* – *Shivering Isles*, а в ближайшее время поляки осядут нас своим масштабным PC/Xbox 360-проектом под названием *Two Worlds*.

Своим именем игра обязана противостоянию человеческой цивилизации и дикой орочей орды. Два мира – два образа жизни. Просвещенное средневековье, технический прогресс и вечные ценности гуманизма – у людей. Клановое общество, кровная месть и стремление Завоевать-Весь-Мир™ – понятное дело, у орков. Вечная борьба между расами – в комплекте. Да, это затасканное клише, да, 100 раз уже было. Но ведь *Gothic* сумела развить эту штампованную завязку очень оригинальным образом. Надеемся, что и у поляков все получится.

■ ДРЕВНЕЕ НАСЛЕДИЕ

Тем более что сюжет, прямо скажем, интригует. Много веков назад, во время оче-

редного великого набега в царство людей, орки встретили неожиданно сильное сопротивление и были разгромлены. Более того, в битве пал сам Азираал – бог войны клякстатых супостатов. Местоположение ритуальной гробницы Азираала было известно только избранным, а со временем и вовсе забылось. Наступил хрупкий мир. Но незадолго до начала игры любознательные гномы раскопали в глубине заброшенных гор древний храм. Люди, орки и загадочная «третья сила» сразу заинтересовались находкой. Они подозревали, что в капище сокрыта тайна расположения гробницы Азираала. Мир стоит на грани новой войны – самой разрушительной за всю его историю. И в этот момент на сцене появляется главный герой, которому нет дела до политических игр. Он ищет свою сестру, бесследно пропавшую при нападении бандитов... Что же, завязка многообещающая. Будем надеяться, что и по ходу игры нас порадуют неожиданными хода-

ми, занятыми ситуациями и хотя бы парочкой развилочек.

■ БЕЗ ШТАМПОВ

Про игровую механику, к сожалению, пока известно довольно мало, но многие решения удивляют своей оригинальностью. Например, частенько мы забиваем инвентарь одинаковыми предметами (десять мечей, снятых с трупов десяти бандитов). Проб-



Если ты научишься повелевать мертвыми, это здорово изменит не только подопечного, но и сам игровой мир

■ Интересно, когда NPC научатся с удивлением реагировать на героя, скачущего по улицам вприпрыжку?..



■ Боевая система без автонаведения? Это уже скорее экшен, чем ролевая игра...



лема решена крайне нестандартно: все клинки в рюкзаке сливаются в один, обладающий дополнительной мощностью. Таким образом, даже самые примитивные трофеи со временем могут превратиться в могучие артефакты.

Боевая система больше подходит для экшена, чем для классической RPG. Бои проходят в реальном времени, без привычных поправок вроде автонаведения на противника. Навык в обращении с мышью или геймпадом важен для победы не меньше, чем прокачанный персонаж. Холодное оружие, луки, магические заклинания – в ход идет все подряд, причем особо удачные сочетания разных атак складываются в эффектные комбо-удары. Нам обещают четыре школы магии, доступные изначально: воздуха, огня, воды и земли. Есть и пятая – секретная школа некромантии. Запретной науке героя обучит только один персонаж после выполнения ряда сложных заданий. Разработчики намекают, что, если ты научишься повелевать мертвыми, это здорово изменит не только подопечного, но и сам мир. Деталей не раскрывают.

КАКОЙ ТАКОЙ ОНЛАЙН?

В последние месяцы от разработчиков слышатся загадочные намеки на то, что **Two Worlds** – это не только классическая ролевая игра, но и онлайн-версия RPG. Причем консольная версия поддерживает до восьми пользователей, а на PC ожидается настоящая масштабная MMORPG с сотнями или даже тысячами игроков. В программе заявлены кровавые поединки на гладиаторских аренах, совместное прохождение миссий и даже массовые штурмы вражеских городов. Увы, подробности пока не разглашаются. Скоро релиз, сами все выясним.



Любителям повозиться с «конструктором» авторы обещают просто райскую жизнь. Полному изменению и настройке поддается практически все: заклинания, оружие, доспехи... Помимо классических вариантов (добавить старому мечу немного огненного урона или повысить дальность полета любимого огненного шара) встречаются и совсем экзотические. Например, смазать мед-

вежий капкан ядом, незаметно поставить под ноги врагу и смотреть, как бедняга подыхает в муках, не в силах дотянуться до вас. А еще, говорят, в горах можно вызывать лавины...

БЕСКОНЕЧНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Игровой мир огромен. Он как минимум сравним по размеру с Oblivion, а воз-



■ ...да и архитектура тоже. Ну что ж, не самый плохой источник вдохновения.

НОЖ В СПИНУ



■ Похоже, персонажи-воры в **Two Worlds** почувствуют себя как дома. Стоит вору перейти в «скрытный» режим, как над головами окружающих персонажей загораются разноцветные символы. Зеленый – вас не видно, желтый – почти не видно, красный – на вас внимательно смотрят. «Зеленые» персонажи могут обчистить карманы или перерезать горло одним ловким движением кинжала. Только не забудь надеть черный плащ – это повышает шансы.



■ Против некоторых монстров стандартное оружие и магия неэффективны, их можно убить только собственноручно составленными заклинаниями.

БЮГРАФИЯ



■ Краковская студия Reality Pump известна в Польше и во всей Европе как разработчик популярной RTS *Earth 2140*, а также сиквелов к ней (*Earth 2150* и *2160*). Кроме того, перу Reality Pump принадлежит ряд менее известных RTS, таких как *World War III* и *KnightShift*. *Two Worlds* станет первой ролевой игрой от польского коллектива. К сожалению, за время разработки графика значительно ухудшилась. Уж и не знаем, сможет ли игра бросить вызов *Oblivion*.

можно, и превосходит его. При этом здесь большее разнообразие пейзажей и живности. Уже в первой зоне игрока подстерегают волки, медведи, бандиты, тролли и ядовитые змеи. В более экзотических землях нам встретятся циклопы, каменные големы, гигантские пауки, волки-призраки, древесные энты и разнообразные драконы. Разработчики не стали копировать *Oblivion*, поэтому уровень монстров в *Two Worlds* никак не зависит от уровня героя и мирные кролики на 20-м уровне не превратятся в кровожадных чудовищ.

По бескрайним просторам Анталора не обязательно бегать пешком. Для долгих путешествий есть лошади, а также специальные алтари, при помощи которых можно мгновенно телепортироваться. Разумеется, поначалу они не работают. Прежде чем пользоваться системой

мгновенного доступа, каждый алтарь придется включить вручную.

ИЛЬЯ МУРОМЕЦ

Создание персонажа оформлено достаточно схематично. Игрок не может поменять своему герою ни расу, ни класс. Весь выбор ограничен мужским/женским полом и настройкой внешности. Все остальные параметры определяются по ходу игры в зависимости от ваших предпочтений, распределения очков при повышении уровня и отношений с различными фракциями. Впрочем, полностью загубить персонажа бездарно потраченными баллами не удастся. Некоторые NPC за умеренную плату исправляют любые «карьерные ошибки».

За музыкальное оформление тоже не стоит беспокоиться: музыку для *Two Worlds* пишет **Гарольд Фалтермейер**

(Harold Faltermeyer), известный своими саундтреками к фильмам «Лучший стрелок» и «Полицейский из Беверли-Хиллс». По словам очевидцев, такого сочетания готического «амбиента», оркестровой музыки и рок-баллад мы еще не слышали.

ЗЕЛЕННЫЕ ПРОСТОРЫ

Если попытаться описать *Two Worlds* в цифрах, то получается примерно следующее: 30 квадратных километров земель под открытым небом и примерно 25 квадратных километров подземных коридоров и шахт; 40 часов на прохождение основного сюжета и около 100 часов для поиска всех секретов и выполнения побочных миссий; 50 видов монстров; более 100 различных заклинаний, каждое из которых настраивается сотнями способов...

Одним словом, размах под стать великому *Oblivion*. Что ж, будем надеяться, что дебют польских разработчиков окажется не менее удачным, чем последнее творение **Bethesda Softworks**. Если графику улучшат.

Для долгих путешествий есть лошади, а также специальные алтари, при помощи которых можно мгновенно телепортироваться



■ Ездить на лошадях – будем, рубить шашкой с седла – тоже будем! Наконец-то!



■ Пожалуй, этой сабле сейчас не помешало бы добавить немного огненного урона...

ПОХОЖДЕНИЯ

Бравого Солдата

Швейка

- Классический квест по мотивам знаменитого произведения Ярослава Гашека
- Искромётные диалоги, максимально близкие к авторскому тексту
- Графика в стиле оригинальных иллюстраций Йозефа Лады
- Новый взгляд на приключения знаменитого героя



**ЖАНР ИГРЫ**

Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

Vivendi Games

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Софт Клуб

РАЗРАБОТЧИК

Massive Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 16

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕwww.worldinconflict.com**ДАТА ВЫХОДА**

II квартал 2007 года

WORLD IN CONFLICT

БИТВА ТИТАНОВ

1989 год, штат Вашингтон, город Сиэтл, морской порт. Яркое солнце слепит глаза. С палубы причалившего советского корабля неожиданно взлетает Ми-24 и обрушивает шквальный огонь на полицейскую машину. На причале бронетранспортер коржит легковой автомобиль, десантники заполняют набережную, ЗСУ «Шилка» за считанные секунды превращает кружащий в небе вертолет телевизионной службы новостей в бабушкино решето... Так началась Третья мировая!

РАДИ СОХРАНЕНИЯ КОММУНИЗМА

Что заставило миролюбивого Горбачева отдать приказ о наступлении? Некогда могучая страна на пороге кризиса: экономика дышит на ладан, народ стоит в многочасовых очередях за дефицитными товарами, руководители республик не стесняются в открытую заявлять о выходе из Союза. Какая тут может быть война? Не до жиру – быть бы живу. Как ни странно, уроки истории говорят об обратном. Ничто так не объединяет разрозненные народы, как борьба с общим врагом. Так было в 480 году до н.э. Подвиг трехсот спартанцев (на самом

деле царь Леонид командовал куда большим войском) помог правителям древнегреческих полисов позабыть обо всех внутренних конфликтах и сплотиться против персов. Еще один пример – Куликовская битва 1380 года: Дмитрий Донской убедил многих удельных князей выступить единым фронтом против татарской армии.

В случае с *World in Conflict* (WiC) – та же петрушка. По мнению советского правительства, только война уберет страну от распада. Многочисленные заводы начнут работать на полную мощность, а местечковые лидеры позабудут о личных амбициях. Первый удар нанесли по ведущим европейским государствам. В качестве второй цели выбрали Штаты. Однако кремлевские стратеги не учли один очень важный фактор: царь Леонид и Дмитрий Донской защищали свои родные земли, а не покоряли чужие. Совсем скоро блистательная, казалось бы, наступательная операция

овернулась полным провалом. Собравшиеся с силами американцы перешли в контрнаступление. Так что советским генералам пришлось разделить судьбу побежденных Ксеркса и Мамая.

НАСТОЯЩАЯ ВОЙНА

Несмотря на нелепый сюжет, разработчики стараются создать максимально правдоподобную игру. Никаких танков со сдвоенными башенными орудиями из *Command & Conquer: Red Alert* или шагающих роботов из *War Front: Turning Point* ты не увидишь. В сражениях задействована только реально существующая техника.

В одиночной кампании WiC битвы разворачиваются как на больших открытых пространствах, так и на узких улочках. Виртуальные города похожи на свои прототипы. На окраинах расположены коттеджи, ближе к центру – высотные здания. Возле дорог стоят автомобили образца середины 1980-х годов. Некото-

После ковровой бомбардировки густо застроенный квартал превращается в груды кирпича и бетона



■ В наступлении на деревню советское командование задействовало сразу три рода войск: пехоту, бронетехнику и авиацию.



■ Зря танкисты прижались к узкой дороге: один залп дальнбойной артиллерии может вывести всю бронетехнику из строя.

рые крупные фирмы дали согласие на использование в игре своих названий. Например, в одном из видеороликов показано, как янки пытаются отбить у красных парашютистов закускую Burger King.

■ ЛОМАТЬ – НЕ СТРОИТЬ

Значительно усовершенствованная версия движка **MassTech** (использовался в *Ground Control II*) учитывает различные физические параметры. Артиллерийские снаряды срубают высокие деревья и подкашивают линии электропередач, черные воронки уродуют чистые поля, ракеты класса «земля-воздух» нарезают несколько кругов, сокращая расстояние до летящей цели. После ковровой бомбардировки густо застроенный квартал превращается в груды строительного мусора. Если в доме сидят пехотинцы, то все они гибнут под обломками. Хочешь уничтожить много вражин? Замани их в лес и воспользуйся напалмом. Обратно уже никто не вернется. Ядерное оружие – отдельная песня. Попавшие в эпицентр взрыва солдаты сгорают заживо, а бронетехника раскаляется докрасна.

■ ХАЛЯВА ОТМЕНЯЕТСЯ

В апреле началось закрытое альфа-тестирование. Обычно «сырую» версию игры изучают самые преданные фанаты-волонтеры. В качестве награды от разработчиков они получают копию диска и достаиваются упоминания в титрах. Функционеры **Vivendi Games** сделали финт ушами. В отлове багов смогут участвовать лишь обладатели платного неограниченного доступа к популярному игровому сайту **GameSpot**. Так что всем желающим познакомиться с *World in Conflict* придется потратить 3,33 доллара на покупку месячной подписки.



Не подкачала и графика. По умолчанию камера расположена на удаленном расстоянии от поля боя под углом 60 градусов. Такой ракурс позволяет игроку охватить взглядом большой участок территории. Одно движение колесом мыши – и незримый оператор показывает крупным планом выбранный объект. При максимальном приближении картинку из *World in Conflict* легко спу-

тать с *Battlefield 2* – настолько детально прорисованы солдаты и модели боевой техники.

■ НЕ ТОЛЬКО ГЕНЕРАЛ, НО И СНАБЖЕНЕЦ

Кстати, о *Battlefield 2*. Специально для мультиплеерных баталий разработчики позаимствовали из популярного творения **Digital Illusions** систему деления пер-



■ В отличие от пехотинца летчику не надо заглядывать своему противнику в глаза. С высоты люди похожи на копошащихся букашек.

■ ГЛАВНЫЙ ГАРПУНЕР



■ Над сюжетом *World in Conflict* работает Лари Бонд (Larry Bond). Бывший программист и моряк прославился благодаря своей настольной игре *Harpoon*. Но еще больший успех ему принес написанный в соавторстве с Томом Клэнси (Tom Clancy) роман «Красный шторм поднимается». В 1989 году на основе *Harpoon* был создан одноименный симулятор подводной лодки (вторая часть вышла в 1994-м, а третья – в 2002-м). Увы, работы свернули в 2003 году.

■ В игре можно будет использовать преимущество высоты.



■ БИТВА ТИТАНОВ



■ *World in Conflict* далеко не первая игра, повествующая о выдуманном вооруженном конфликте между СССР и США. К жанру «альтернативная история» обращались и авторы *Command & Conquer: Red Alert*, и сценаристы реалистичной *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*. В творении чешской студии Bohemia Interactive события разворачивались в 1985 году. Вышедший из-под контроля генерал Губа захватил остров Колгуев и грозит миру ядерным оружием.

сонажей на классы. В самом начале следует выбрать одну из четырех специализаций: командир воздушных сил, бронетехники, пехоты или так называемых сил поддержки. Под последними подразумеваются инженеры, артиллеристы, саперы и зенитчики.

Все необходимые тебе войска доставляют транспортные самолеты и вертолеты. За это придется заплатить очками снабжения. Стоимость юнитов напрямую зависит от специализации. Например, любителям бронетехники сделают скидку на танки, БТРы, БМП и самоходки, но при этом за другие рода войск – даже за самых обычных автоматчиков – придется платить втридорога. Таким способом разработчики сохраняют тонкий баланс противоборствующих сил. А как это играется на практике – мы узнаем в самом скором времени.

■ КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА... И КОЛОДЕЦ

У каждого класса есть свои сильные и слабые стороны. Авиация превращает бронетехнику в груды металлолома, танки наматывают на гусеницы пехоту, отряд автоматчиков без проблем отправляет на тот свет хлипких зенитчиков, зато последние – серьезная угроза для самолетов. Все, круг замкнулся. Победит тот, кто научился толково использовать различные подразделения.

Еще один ценный ресурс – тактические баллы. Их выдают за выполнение особо важных заданий, убийство врагов и удержание важных точек.

Территория переходит в твое распоряжение, если захвачено сразу несколько контрольных пунктов.



сколько контрольных пунктов. Например, мост считается занятым только в том случае, если ты хозяйничаешь на обоих берегах. Потратив тактические очки, можно сбросить парашютистов, осветить радаром скрытый туманом войны участок карты, «заказать» ракетные удары или ковровые бомбардировки и даже запустить ядерную боеголовку.

■ ФАВОРИТ?

Наряду с *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* и *Supreme Commander* наши коллеги-журналисты записывали *World in Conflict* в тройку самых ожидаемых RTS 2007 года. Первые две игры уже появились на полках магазинов и заслужили оценок. Сумеет ли детище **Massive Entertainment** переиграть своих конкурентов? В видео-роликах с нарезками геймплея все выглядит замечательно: тут тебе и впечатляющая графика, и реалистичная физика, и выбор между четырьмя командирскими классами. Вот бы так и на самом деле...

ТЕРРИТОРИЯ ПЕРЕХОДИТ В ТВОЕ РАСПОРЯЖЕНИЕ, ЕСЛИ ЗАХВАЧЕНО СРАЗУ НЕСКОЛЬКО КОНТРОЛЬНЫХ ПУНКТОВ



■ Без развесистой клюквы не обошлось. Перед входом в некоторые советские здания ты увидишь огромные серп и молот.



■ Военное предприятие представляет большую ценность, поэтому придется обойтись без бомбардировщиков.

ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР ПОДВОДНЫХ ЛОДОК ВСЕХ ВРЕМЕН

SILENT HUNTER 4

★ ВОЛКИ ТИХОГО ОКЕАНА ★



Командуйте настоящим существовавшим классом судна ВМС США, патрулируя смертельно опасные воды Тихого океана



Охотитесь, причастесь и убивайте, участвуя в исторически достоверных морских сражениях эпического масштаба



Инновационная система управления командой: зарабатывайте очки опыта и следите за постоянным повышением профессионализма членов вашей команды



Объедините силы с реальными друзьями, сражаясь в Интернете в режимах противостояния, совместного прохождения и соперничества, поддерживающих до 8-ми игроков



НА ПРИВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Silent Hunter 4, Wolves of the Pacific, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2007 Бука. © Перевод на русский язык ООО "Полюс", 2007. Все права защищены. На территории РФ издатель компаний "Бука". Защита авторских прав компания "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Царь" (rshw@yandex.ru).



**ЖАНР ИГРЫ**

Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

SEGA

РАЗРАБОТЧИК

Petroglyph Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Не объявлено

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕwww.sega.com/gamesite/universeatwar**ДАТА ВЫХОДА**

Осень 2007 года

Текст: Андрей Первый

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

ЭПИЗОД ПЕРВЫЙ

Студия Petroglyph знакома многим по недавней серии игр *Star Wars: Empire at War*. Но у ее сотрудников куда более длинная и славная история: когда-то многие из них трудились в Westwood над *Command & Conquer* и *Red Alert*. Подзаработав денег на популярных «Звездных войнах», они начали новый, куда более масштабный проект. *Universe at War* – первая из целой серии стратегий в реальном времени. Речь пойдет, как ты, наверное, уже догадался, о противостоянии нескольких цивилизаций, борющихся за контроль над Вселенной.

КАК ЗАКАЛЯЛАСЬ СТАЛЬ

Все начнется совсем скоро – в 2012 году на Земле. Правда, обстановка в мире будущего не слишком отличается от той, что мы видим в 2007-м. Великие державы все так же озабочены нехваткой энергоресурсов и разгулом терроризма. Неудивительно, что никто не воспринял всерьез предупреждения ученых о странных аномалиях в космосе. Вторжение началось внезапно. Земляне не смогли быстро отреагировать и пали под натиском неопишуемой мощи чужих (в первых миссиях предстоит безуспеш-

но сражаться с врагами). Но фортуна оказалась на стороне потомков обезьян (если угодно – Адама и Евы): на подмогу прилетели разумные роботы, называющие себя новусами. Когда-то существ, их сотворивших, тоже уничтожила Иерархия. Железяки не простили негодяям обиды и теперь горят желанием отомстить за все «хорошее». Есть и еще одна раса, однако авторы пока о ней не рассказывают. События развернутся на нашей планете, причем ты увидишь много знакомых географических мест и встретишь нескольких известных личностей.



Три фракции из других миров будут выяснять отношения, а чудом уцелевшим людям придется наблюдать за ними со стороны, изредка помогая врагам Иерархии.

Сценаристы точно знают, что будет в сиквелах: мы сможем побывать в других галактиках и поучаствовать в невероятных космических битвах. Конечно, если *Universe at War* соберет приличную кассу.

РЕЖЬ, КОЛИ, СЕКИ, РУБИ

А пока давай посмотрим, кто же эти странные существа, которым почему-то приглянулась старушка Земля. Вот, например, Иерархия. Веками эта фракция перебиралась из одного мира в другой, опустошала запасы природных ресурсов и уничто-

СОБЫТИЯ РАЗВЕРНУТСЯ НА ЗЕМЛЕ, ТЫ УВИДИШЬ МНОГО ЗНАКОМЫХ ГЕОГРАФИЧЕСКИХ МЕСТ И ВСТРЕТИШЬ ИЗВЕСТНЫХ ЛЮДЕЙ



■ Шагоходы практически неуязвимы. Надо сильно постараться, чтобы их одолеть.



■ Войска Иерархии отравляют окружающую среду радиацией.

жала все живое. А затем отправлялась на поиски нового лакомого кусочка. К нам агрессоры тоже наведались ради наживы. Их совершенно не интересуют люди и звери, они для них – лишь органический материал, который можно переработать и использовать для усиления военной мощи.

Первым делом «иерархии» присылают шагоходов – громадных машин-убийц высотой с многоэтажный дом. Единственный недостаток махин – они медленно передвигаются. В остальном практически неуязвимы. Подходит такое вот чудовище к высотному зданию и начинает его буквально засасывать. Кирпичи, автомобили, телеантенны, строительные балки, визжащие от ужаса жильцы вместе со всей своей утварью и пожитками скрываются в гигантском сопле. Сыто рыгнув, шагоход неспешно идет дальше. Если вздумаешь играть за коварных инопланетян, учти, что перерабатывать стоит далеко не все предметы. Некоторые из них совершенно бесполезны, а времени отнимают уйму. Также не забывай: фабрику смерти можно всячески

В ОНЛАЙНЕ

Воднопользовательском режиме ты увидишь около 30 миссий. Когда закончишь с ними возиться, попробуй сразиться с достойными соперниками. Лучшее всего для этого подойдет режим Conquer the World. Здесь тебя ждет та же самая карта земли, что и в сингле. Но бороться предстоит с изобретательным человеческим интеллектом. Авторы утверждают, что на покорение всего мира можно потратить не одну неделю. Вот только не надоесть ли игрокам так долго биться за виртуальную планету? Скорее всего, надоесть.



улучшать. На ее корпусе есть несколько слотов для специальных устройств (авторы почему-то называли их hard points). Они меняют тип вооружения и защиты, скорость передвижения и производства подкреплений, а заодно юнит наделяется особыми способностями. Например, он начинает распылять радиоактивные отходы. Полезнейший навык, между прочим! Войска Иерархии крайне непо-

воротливы и не могут быстро перемещаться между удаленными участками карты. Поэтому им трудно удерживать в подчинении захваченные территории. А вот если там все щедро удобрить ураном, то никто уже не позарится на безжизненные просторы. Художники, кстати, постарались на славу. Смотреть, как сгорают деревья и рушатся здания, – одно удовольствие.



■ В игре можно менять угол камеры. Почти вид от первого лица.

КОНЕЦ ГОЛИАФА



■ Победить шагохода «иерархов» очень нелегко, но все-таки можно. Правда, придется здорово попотеть, ведь у исполина нет даже привычной шкалы здоровья. Надо внимательно изучить машину и определить, какие на ней установлены устройства. К примеру, сначала нужно стрелять по заглушкам, чтобы открылись генераторы силовых щитов. Затем, понятное дело, следует расправиться с защитой. И лишь после всего этого поразить наконец реактор.

■ Во время первых миссий тебе придется командовать разрозненными войсками людей.



■ КОГО БЫ СОЖРАТЬ



■ По сути, в игре нет никаких залежей ресурсов. Все, что валяется вокруг, можно использовать. Но некоторые места, вроде скопления жилых домов, куда ценнее, чем какое-нибудь неспаханное поле. Туда и стоит отправиться в первую очередь. Порой следует уничтожать ресурсы, чтобы они не достались врагам. К примеру, у новусов есть генератор черных дыр, который в мгновение ока опустошит огромную территорию.

Думаешь, это все, чем может похвастаться и без того могучая фракция? Как бы не так. Вот, к примеру, технология phase. Благодаря ей бронемашина теряет свою материальную оболочку и перемещается сквозь любые препятствия: деревья, горы, другие бронемшины, даже линию защиты вражеской базы, которую соперник долго и любовно обустроивал. А как легко шагоходы карабкаются по отвесным скалам! Мало того, у супостатов еще и базы мобильные. Специальные устройства просто рисуют на земле особые знаки, а орбитальный флот доставляет в указанное место подкрепление. Вот такие вот гуманоиды, пойдя их одолей.

Но новусы не робеют, им есть чем ответить. Конечно, их войска не так сильны. Но зато они движутся куда быстрее, неплохо защищены, и к тому же роботы

изобрели несколько универсальных юнитов. К примеру, Field Invertor может поразить противника при помощи мощного дальнобойного орудия. Или превратиться в передвижной щит, который скрывает все находящиеся рядом подразделения, а заодно отражает любые атаки. Corruptors новусов распространяют с воздуха вирусы. Но интереснее всех Variant. Этот робот запросто примет форму любого объекта. Представь себе, как удивятся противники, когда расположенные кругом камни, деревья, автомобили и дома вдруг превратятся в отряд зловещих автоматов.

Отличается и устройство базы. Каждому зданию необходима энергия, поэтому рядом нужно ставить генераторы (вспомни пилоны протоссов из *StarCraft*). Причем все они должны находиться в зоне действия друг друга. На большое

расстояние электричество передается с помощью башен. Есть у генераторов и еще одна выгодная особенность: зайдя в один из них, юнит запросто переместится к любому другому устройству, подключенному к сети. Очень полезно, когда надо быстренько перебросить войска с одного фронта на другой.

Апгрейды у новусов тоже есть. Правда, это не hard points, а обычные патчи. Загрузив в память робота новую прошивку, ты изменишь его боевые характеристики. Помни только, что, улучшив одни качества, ты ухудшишь другие (к примеру, скорость возрастет, но защита ослабнет). Всего в твоём распоряжении окажется 12 патчей, но одновременно использовать разрешат лишь два.

Что касается сбора ресурсов, то роботы предпочитают мусор и металлолом. Органика им без надобности. Поэтому благородные мстители пришлось людям по душе.

■ ПО СУСЕКАМ

Практически ни одна современная RTS не обходится без научных исследований.

ПОМИМО ТАКТИЧЕСКОГО РЕЖИМА ЕСТЬ И СТРАТЕГИЧЕСКИЙ, ОЧЕНЬ ПОХОЖИЙ НА ТОТ, ЧТО БЫЛ В EMPIRE AT WAR



■ Вертолетам не под силу справиться с «летающими союзниками».



■ Мост автомагистрали не помеха для такой громадины.

■ Иерархии подвластна не только техника, но и клыкасто-ногистые создания с поработанных планет.



■ Огнеметы против шагохода бесполезны. Эти храбрецы скоро погибнут.

■ ХОРОШАЯ ТАКТИКА

В стратегическом режиме ты волен повести свои войска в атаку. Но стоит присмотреться, в каком направлении они будут двигаться. Очень легко попасть в незавидное положение, когда ты окажешься рядом с укрепленной вражеской базой и даже не сможешь вызвать подкрепление — все корабли уничтожат местные ПВО. Поэтому куда лучше отправить разведчиков. Очень часто шпионы укажут другой путь, который приведет тебя прямо в тыл к удивленному противнику. Тогда и базу строить не понадобится, все решится после одного-единственного сражения.



В Universe at War они тоже есть. Всего у каждой расы — три ветви развития. Они открывают доступ к новым патчам и hard points. Проблема в том, что технологий много, но изучить позволят лишь несколько. И тут уже тебе решать, вложить накопленные баллы в одну сферу и получить мощнейшее оружие, защиту или способности. Либо же распределить их по разным отраслям. Тогда в твоём рас-

поряжении окажется много слабых, но разнообразных возможностей. Важно помнить, что все направления науки так или иначе связаны с одним из трех героев твоей расы. Поэтому нужно определить, кто поведет твои войска в бой. А заодно неплохо бы разведать обстановку и узнать, какой из подопечных лучше всего подойдет для выполнения задания.

Помимо тактического режима есть и стратегический, очень похожий на тот, что был в Empire at War. Перед тобой раскинется трехмерная карта Земли. Вместо бесчисленных флотов из Star Wars осталось всего лишь три группы (в каждой из них верховодит герой). Осталось только выбрать территорию для атаки. Впрочем, нападать не обязательно. Ты можешь хорошенько все разведать, построить укрепления, купить и использовать мощное термоядерное оружие (сотрет с лица земли целый район) и даже... вернуть с того света павших воинов.

■ КРЕПКИЕ РЕБЯТА

Как видишь, ветераны игровой индустрии не подкачали и готовят действительно занимательный проект. Работа началась больше года назад, так что, скорее всего, стратегия действительно появится, как и обещали, этой осенью. А мы будем держать тебя в курсе последних событий и обязательно напишем о третьей расе. Про нее расскажут очень скоро.

■ ЛЕЙСЯ, ПЕСНЯ



■ Музыку к игре написал композитор Фрэнк Клепаки (Frank Klepacki). Чтобы перечислить все его работы, потребуется отдельная полоса. Вот лишь некоторые игры, для которых он написал музыку: Eye of the Beholder II: The Legend of Darkmoon, Dune II: The Building of a Dynasty, Blade Runner, Nox, Emperor: Battle for Dune, а также серии Legend of Kyrandia, Lands of Lore, Command & Conquer, Red Alert, Star Wars: Empire at War.

■ Со спецэффектами в игре тоже все в порядке. Красочные взрывы нам обеспечены.



ЖИЗНЬ И
СМЕРТЬ

Disney
**ПИРАТЫ
КАРИБСКОГО МОРЯ**
НА КРАЮ СВЕТА



ИГРА УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



НА ОСТРИЕ
КЛИНКА!



ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!



© DISNEY, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES. "PLAYSTATION", "PLAYSTATION", "PS" FAMILY LOGOS AND "PS2" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН БЫВШЕГО ССОР ПРИНАДЛЕЖАЮТ КОМПАНИИ «НОВЫЙ ДИСК».



**ЖАНР ИГРЫ**

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Capcom

РАЗРАБОТЧИК

Capcom

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 16

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕwww.lostplanet-thegame.com**ДАТА ВЫХОДА**

Июнь 2007 года

Текст: Роман Епишин

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

НЕ СПИ – ЗАМЕРЗНЕШЬ!

Принято считать, что в играх, которые перенесли с консолей на PC, всегда жуткое управление и множество графических недочетов. Однако все явно меняется к лучшему: мигрировавшие с PlayStation 2 экшны *Onimusha 3: Demon Siege*, *Devil May Cry 3: Dante's Awakening* и *Resident Evil 4* понравились поклонникам самой правильной платформы. Причем все они вышли из-под пера одной японской компании – Capcom. Готовящей в данный момент очередной «порт».

На этот раз выбор пал на блокбастер с Xbox 360. Экшен *Lost Planet: Extreme Condition* дебютировал в январе этого года и не затерялся даже на фоне широко разрекламированной *Gears of War*. Хотя обе игры похожи – в них рассказывается о выживании землян на враждебных планетах. Главный герой *Lost Planet*, Вэйн Холден (Wayne Holden), вынужден бороться за свою жизнь. Волею судьбы он оказался в мрачном мире, носящем кодовое название E.D.N. III.

■ ЛЮДИ ПРОТИВ НАСЕКОМЫХ

До предела истощив ресурсы Земли, человечество отправилось в космос на по-

иски нового дома. Но оказалось, что найти подходящую замену практически невозможно. Поэтому выбор пал на покрытый льдом мирок с более или менее пригодной атмосферой и жутким климатом. Со временем люди собирались растопить снег и повысить температуру до приемлемого уровня. Но из недр подземных пещер внезапно появились истинные хозяева E.D.N. III – раса Акридов (Akrid), гигантских насекомых. Пришлось землянам с оружием в руках бороться с членистоногими.

Холод – одна из главных особенностей игры. Выйдя за ворота уютной базы, герой попадает в суровые условия, очень опасные для жизни. Запасы так называемой термальной энергии (проще говоря, тепла) непрерывно убывают. Чтобы не замерзнуть насмерть, необходимо их пополнять. Благо источников хватает: это и разбросанные по уровням цистерны, и баки разнообразной техники, и сами жуки-переростки. В теле каждой



твари сокрыта живительная энергия. Достаточно расстрелять чудовище, чтобы завладеть ею.

Правда, сделать это не так-то просто. Многие «тараканы» ростом выше двухэтажного дома, а боссы, встречающие героя в конце каждого уровня, и того громаднее. Чтобы справиться с ними, были построены специальные машины под названием «Костюмы жизни» (Vital Suits). Они отличаются друг от друга вооружением, хотя пушки одного агрегата легко переставляются на другой. Некоторые модели помогают высоко прыгать и да-

**МНОГИЕ «ТАРАКАНЫ» РОСТОМ ВЫШЕ
ДВУХЭТАЖНОГО ДОМА, А БОССЫ, ВСТРЕЧАЮЩИЕ
ГЕРОЯ НА КАЖДОМ УРОВНЕ, И ТОГО ГРОМАДНЕЕ**



■ Иногда лучше положиться на собственную ловкость, чем на броню «трансформера».



■ Даже на PC немного экшенов с такими зрелищными боями.

же летать, а также скользить по снегу, как на лыжах. Кроме того, они превращаются в танки, аэросани и железных пауков. Только все эти метаморфозы еще сильнее расходуют термальную энергию. Не стоит забывать об экономии.

■ А НА PC КРАСИВЕЕ

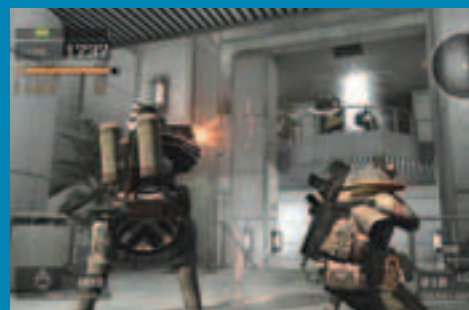
Однако война на мрачной холодной планете – это не только суровое испытание, но и выдающееся зрелище. На Xbox 360 великолепная Lost Planet по праву считается одним из самых красивых экшенов. И дело даже не в детализации персонажей и окружения, а в спецэффектах. После каждого взрыва снег разлетается во все стороны, ракетные снаряды оставляют за собой черно-серый шлейф. В самые напряженные минуты боя экран полностью застилает дымом так, что враг пропадает из поля зрения.

Владельцы PC получают все это изобилие и даже больше. Проект создается для работы с DirectX 10, Windows Vista и новейшими видеокартами. Поддерживаются разрешения вплоть до 2560x1600

■ ОДИН ПРОТИВ ВСЕХ

Помимо однопользовательской кампании в *Lost Planet* есть интересный мультиплеер. Самые захватывающие режимы – Post Grab и Fugitive. В первом команды должны включить разбросанные по карте станции связи. С их помощью бойцы получают очень полезную информацию о перемещениях всех солдат противника.

В матчах Fugitive один игрок является жертвой, а все остальные – охотниками. Учитывая, что в батальных участвует до 16 человек, отметим: травля получается очень веселая.



и пиксельные шейдеры третьего поколения, хотя для нормальной работы с такими параметрами наверняка понадобится ужасно дорогой компьютер. Официальные системные требования Sarcom пока не называет.

Зато он обещает предоставить нам гибкие настройки графики, чтобы оценить творчество сценаристов, дизайнеров и программистов смогли и обладатели

менее продвинутых машин. Беспокойство вызывают лишь сроки разработки. Упомянутые в начале статьи хиты долго не могли попасть на PC, а Lost Planet выходит через пять месяцев после консольной «премьеры». Успеют ли авторы как следует адаптировать управление и мультиплеер – животрепещущий вопрос. Ответ мы получим совсем скоро – этим летом.



■ Гибель «таракана» – картина не для людей со слабым желудком.

■ СНЕЖНЫЙ АКРОБАТ



■ В одном из сюжетных роликов главный герой признается, что умеет только воевать. Зато этим ремеслом он владеет в совершенстве и даже без боевой машины способен задать врагам жару. В распоряжении персонажа внушительный арсенал из футуристических штурмовых винтовок, гранатометов и плазменных орудий, а также альпинистский крюк. С его помощью он легко забирается на здания любой высоты и даже арканит здоровенных монстров.



ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Tactics

ИЗДАТЕЛЬ

1С

РАЗРАБОТЧИК

Best Way

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 16

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

vtv2.games.1c.ru

ДАТА ВЫХОДА

Лето 2007 года

В ТЫЛУ ВРАГА 2: БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ БОЛЬШЕ, ЧЕМ АДД-ОН

Мы давно привыкли к тому, что продолжение частенько уступает именитому оригиналу. Тенденция – ничего не попишешь, и тактическая игра «В тылу врага 2» («ВТВ2») – не исключение. Если первая «ВТВ» очаровала многих геймеров и журналистов, то вторую приняли уже не столь радушно. Можно, конечно, подумать, что необычный игровой процесс со временем приелся, но авторы сами говорят о своих ошибках – из-за ограниченного срока разработки они не успели довести свое детище до ума. Исправит огрехи адд-он «Братья по оружию». Дабы выяснить, чего ждать от дополнения, мы наведались в Северодонецк, где расположилась штаб-квартира студии Best Way.

■ ФРОНТОВОЕ БРАТСТВО

«Мы вполне могли наклепать несколько миссий и успокоиться, – говорит руководитель проекта **Дмитрий Морозов**. – Для адд-она этого достаточно. Но команда проделала большую работу. Если бы мы не использовали старый движок, то «Братья по оружию» стали бы полноценной третьей частью».

Нововведений не так уж и много – парочка невиданных ранее многопользо-

вательских режимов и подробная статистика по игрокам в мультиплеере. Зато авторы убрали все, даже самые мелкие, недостатки. Давай вспомним, за что ругали вторую часть. Интерфейсу досталось в свое время за неудобство. Отныне он преобразился. Например, больше нет проблем с поиском кнопки ремонта. Перезаписаны звуки выстрелов, лязга гусениц, передвижения по разным поверхностям. Тут не подкопаешься. Приходилось постоянно отвлекаться, чтобы подобрать боеприпасы? В дополнении бойцы в нужный момент сами отыщут патроны. Отсутствовал сюжет? Теперь интересный сценарий связывает десяток разнообразных заданий.

История такова. Виктор Смирнов и Алексей Кузнецов дружили еще со студенческой скамьи и

вместе пошли на фронт. Война разлучила товарищей: один стал командиром крупного подразделения, другой разведчиком. Но дорожки приятелей пересекутся не раз и не два. Их приключениям и посвящена кампания. Неужели предстоит нянчиться с героями, оберегая их от вражеских пуль? Не беспокойся: при желании ты найдешь Виктора или Алексея среди своих подопечных, но герои бессмертны (максимум, что им грозит, – тяжелая контузия).

Отметим, что все задания (большинство из них основано на реальных событиях Второй мировой) относятся к сюжетной линии. Смирнов поучаствует в шести масштабных операциях (как оборонительных, так и наступательных). Разведчик же должен постоянно пря-



НОВОВВЕДЕНИЙ НЕ ТАК УЖ И МНОГО – ПАРОЧКА НЕВИДАННЫХ РАНЕЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ РЕЖИМОВ И ПОДРОБНАЯ СТАТИСТИКА ПО ИГРОКАМ

■ Масштабных батальей в дополнении будет немало.



■ Важно тактически правильно расставить подразделения: пехоту спрятать за укрытиями, пушки расположить на господствующей высоте.

таться, и его удел – скрытные перемещения в тылу врага.

■ БИТВА НА ПОБЕРЕЖЬЕ

Для начала мы решили опробовать кампанию и выбрали миссию «Оборона Севастополя». Задача была очень простая: не допустить, чтобы неприятель пробился к побережью до окончания эвакуации. Сразу после запуска срабатывает скрипт: фрицы наступают на передовой рубежа обороны, и мы должны их сдерживать в течение нескольких минут. Плевое дело! Но только на самом низком уровне сложности (теперь их три, как и в оригинальной «ВТВ»). Надо лишь быстренько расставить пехотинцев в окопах по всей линии фронта и обеспечить огневую поддержку, расположив артиллерийские орудия на выгодных позициях. Немцы, однако, не лезут по всем направлениям, а пытаются атаковать большими группами то на одном, то на другом фланге. Отражать их атаки можно, просто отправляя подмогу в наиболее проблемные зоны. Кстати, система подкреплений пе-

■ КСЕНОФОРМЫ И ПОИСК ПУТИ

Многие начинающие студии набираются опыта, выпуская дрянные проекты. Но мы с тобой отдаем за них трудовую копеечку. Создание игр – лишь часть бизнеса **Best Way**, а потому украинцы могли себе позволить не экспериментировать на геймерах. Первые 3–4 года авторы «ВТВ» искали свой путь и работали в стол. Чего только не было: и игра про несколько миров, навеянная сотрудничеством с **Кранком**, и проект об орбитальных станциях со стыкующимися платформами, и **Хеллофогт**, где приходилось сражаться с инопланетными жуками.



рекочевала в однопользовательский режим из мультиплеера: игрок за уничтожение врагов и четкое выполнение приказов поощряется специальными баллами, которые волен потратить на дополнительные отряды бойцов и новую технику.

Даже успешно выполнив задание, мы были вынуждены отступить перед превосходящими силами противника к

главному оборонительному рубежу. Сперва казалось, что теперь будет полгече: с помощью установленной на берегу трехорудийной корабельной башни можно было одним залпом вывести из строя пару вражеских танков и отправить к праотцам нескольких фашистов. Правда, пушка перезаряжалась целых две минуты и очень неторопливо разворачивалась, но мы к этому быстро



■ Между прочим, это скриншот из последней сюжетной миссии.

■ КАК НА ЛАДОНИ!



Одни из самых значительных изменений в интерфейсе коснулись большой карты, вызываемой клавишей M. Теперь она вращается вместе с камерой и отображает абсолютно все игровое пространство, что очень удобно, особенно в многопользовательском режиме. Более того, карту можно легко настроить: перетащить с помощью мышки в любое место экрана, задать нужный размер, а также уровень прозрачности.



■ У каждой дальнбойной мортиры было собственное имя. В сражении за Севастополь немцы использовали орудия Thor и Odin.

НЕ ВИДНО НИ ЗГИ



Разработчики сделали два вида «тумана войны» – простой и реалистичный. В первом случае будут видны все враги, находящиеся в определенном радиусе от вверенных тебе войск. Во втором ты заметишь только тех супостатов, которые попадают в поле зрения подопечных. То есть враг может подкрасться с тыла и в упор расстрелять ничего не подозревающих вояк. Если «туман» тебе не по душе, просто отключи его, благо есть и такая опция.

приспособились. Искусственный интеллект в сложной ситуации показал себя с лучшей стороны: в самый последний момент мы успели снять неприятельских минеров, подкрывшихся к установке. Было весело.

Вторую волну наступления удалось, хоть и с трудом, отбить, а вот третью – нет. Немцы подогнали две дальнбойные мортиры типа «Карл» и начали обстреливать наши позиции. Кстати, эти орудия впервые появились как раз в дополнении (в списке новых юнитов также пулемет «Максим», зенитка 61K, танки KB2, T26, pz4e, pz3f и др.). Зайти к врагу в тыл, чтобы уничтожить артиллерию, не получилось. Мортиры замолчали лишь после ряда попаданий из корабельной установки. Но время было потеряно: фрицы прорвали оборону на левом фланге и вышли к берегу...

С ПОМОЩЬЮ УСТАНОВЛЕННОЙ НА БЕРЕГУ КОРАБЕЛЬНОЙ БАШНИ МОЖНО БЫЛО ОДНИМ ЗАЛПОМ ВЫВЕСТИ ИЗ СТРОЯ ПАРУ ТАНКОВ

СЕТЕВЫЕ ВОЙНЫ

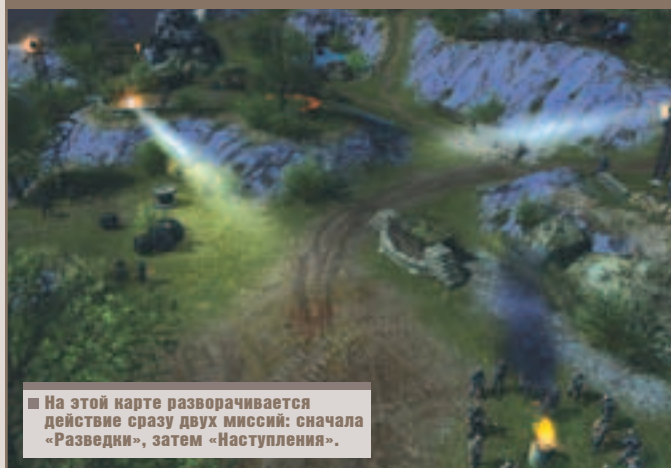
Затем наступил черед сетевых сражений, над которыми разработчики корпели дольше всего. Изучение пожеланий аудитории и сбор статистики показали, что самым популярным режимом является Deathmatch, а самая выигрышная тактика – оборонительная. Поэтому авторы долго отлаживали баланс.

До релиза еще далеко, но в бою «все против всех» нам удалось одержать победу как раз благодаря тому, что мы сделали ставку на защиту. Пара пушек и отряд гранатометчиков «на ура» громили танки коллег-журналистов. Правда, в пылу сражения противники не воспользовались преимуществами прямого управления стальными машинами: гораздо эффективнее давить артиллерийские орудия, а не соревноваться с ними в меткости.

Зато порадовал новый режим «Зная победы». Идея проста и гениальна одновременно. На вершине холма, окруженного рвом с водой, находится флаг. Команде, удержавшей стяг в течение определенного времени или набравшей по завершении игры больше очков за уничтожение противников, и присуждается виктория. Одолеть врага можно разными способами: попробовать укрепиться на острове, методично обстреливать неприятеля, устремившегося к знамени, или устраивать засады на пути следования вражеских войск (кстати, в мультиплеере используется только реалистичный «туман войны» – см. врезку). А еще лучше сочетать разные тактики.

ПУСТЯЧОК, А ПРИЯТНО!

Внимание к мелочам – вот что отличает парней из **Best Way** от большинства других разработчиков. Кажется, при создании «Братьев по оружию» учтены все тонкости. Предусмотрена даже поддержка широкоформатных мониторов. Из таких пустячков и складывается высокое качество продукта.



■ На этой карте разворачивается действие сразу двух миссий: сначала «Разведки», затем «Наступления».



■ Немецкая авиация доставит тебе немало хлопот.

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕЛИД

1C Ассоциация магазинов
и гипермаркетов
в Москве - 125008, Москва, ул. М.
Горького, д. 100
ул. Енисейская, 21
Тел: +7 (495) 707-000-00
Моб: +7 (915) 999-00-00
1C.ru, 1C.ru, 1C.ru, 1C.ru

Когекс Воиниш



Реклама



<http://kv.games.1c.ru>

© 2006 ЗАО «1C». Все права защищены.
© 2006 Игра разрабатывается компанией 1C-So. Все права защищены.



**ЖАНР ИГРЫ**

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Codemasters

РАЗРАБОТЧИК

Triumph Studios

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 2

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕwww.codemasters.co.uk/overlord**ДАТА ВЫХОДА**

26 июня 2007 года

OVERLORD

СМЕРТЬ ХОББИТАМ!

Шанс побыть плохим выпадает нечасто. Все время надо кого-то спасать, заботиться о благосостоянии подданных, защищать слабых и обездоленных. Тоска смертная – на потеху старине Ницше. Поэтому любая игра, где нам достается роль подлеца и негодяя, сразу же привлекает внимание. Уже потому, что она, как правило, одна-единешенька. Спасибо Triumph Studios, на улице злодеев снова праздник: грянет новый претендент на трон *Dungeon Keeper*, *Evil Genius* и *Fable*.

ЛУЧШЕ, ЧЕМ ТОЛКИЕН

Признаюсь честно, никогда не любил героев «Властелина колец». Ну что это такое: какие-то отожравшиеся, лоснящиеся от жира хоббиты (кстати, у меня серьезные подозрения, что у них не все в порядке с ориентацией, вспомнить хотя бы нежные взгляды, которыми Сэм одаривает Фродо на протяжении всех трех частей фильма), пляшущие с утра до вечера свихнувшиеся эльфы и волшебники-неумехи – они даже огненный шар во врага запустить не могут. Вся эта пестрая компания неженков, чревоугодников, пьяниц и пустословов только и делает, что пьет, жрет, распевает

песни и толкает пафосные речи. Гадость какая, глаза бы не глядели. И на все Средиземье один трезвомыслящий человек – старина Саурон, который вздумал покончить с беспутством и вакханалией. В общем, если ты всегда мечтал возглавить войска Мордора и начистить физиономию противным полуросликам, то Overlord – забава для тебя!

НЕЛЕГКОЕ НАСЛЕДСТВО

Давным-давно жил на свете Темный властелин. Творил себе великие дела, никого не трогал. Но однажды в его земли заявили семеро нахальных приспешников добра. Перебили всех слуг, зарезали хозяина, разломали красивую башню из черного камня, разграбили сокровищницу... Короче, сплошное хамство и несправедливость. Но зло просто так не одолеть, и у Повелителя хаоса быстро отыскался наследник. Придется ему кое-как наладить хозяйство и поквитаться с обидчиками своего предшественника.

Всего предстоит завоевать семь королевств. Каждым из них управляет герой, когда-то приложивший руку к смерти бывшего хозяина башни. Беззаботная жизнь быстро развратила этих дуралеев. Отважный хоббит до того растолстел, что уже и в дверь своей хибары не пролазит. Или вот праведный паладин, который целыми днями предается блуду в своем замке. Пора покончить с этими живыми воплощениями семи смертных грехов. А если кто-то против, он будет рассказывать об этом с того света.

КРАСНЫЕ И СИНИЕ

Конечно, в одиночку тебе не справиться. Но это и не беда, ведь есть верные импы, готовые идти за тобой через все опасности. Различаются они по цвету. Коричневые тащат домой всякий хлам, собирают оставшиеся от врагов оружие и доспехи. Красные швыряются огненными шарами, причем сами пламени не боятся. Синие легко одолеют водя-

ОДОЛЕВ РОЗОВОЩЕКИХ НЕДОРОСЛЕЙ И РАЗОРИВ ИХ ОГОРОДЫ, НАШИ ПАРНИ ВОДРУЗЯТ СЕБЕ НА ГОЛОВУ ОБЛОМКИ ТЫКВ ВМЕСТО ШЛЕМОВ



■ Импы тащат в крепость награбленное добро.



■ Разве не приятно устроить пожар в мирной деревушке?

ных и русалок, да еще и вылечат раненых. Ну а зеленые проберутся за спину к зазевавшемуся противнику и прикончат его одним ударом.

Способности слуг очень пригодятся, ведь соперники тоже не лыком шиты. К примеру, грязнули-дварфы наверняка прикатят к тебе на огненной катапульте. Отвлеки их отрядом красных, а затем прикажи зеленым атаковать с тыла. Вот и не стало бородатых мерзавцев.

Просто так импов не достать, на базаре они не продаются. А вот если натравить свою армию на праздню шатающихся обывателей или мирных зверушек, силы преисподней сразу одарят тебя несколькими новоявленными последователями. Всего их может быть не более полусотни. Но век бедняжек недолог. То хозяин драться с монстрами отправит, то принесет в жертву на особом алтаре, чтобы заполучить мощные артефакты. Твои слуги – ребята смысленные и сами понимают, как себя вести на поле боя. Поэтому возиться с каждым не нужно. Если имп оказался рядом с рычагом, он его нажмет. Если путь ему преградил

■ ХВАТАЙ БЫСТРЕЕ

Конечно, основное внимание уделяется синглу, но мультиплеер в игре тоже есть. Правда, авторы заготовили всего шесть карт. На двух из них пара повелителей выясняют отношения в смертельном поединке. Надо быстро собрать бонусы и ринуться в бой. В *Survivor* дуэту игроков, напротив, придется объединиться и как можно дольше отражать вражеские атаки. А во время *Pillage* нужно награбить больше денег, чем противник. В будущем авторы планируют расширить число участников до четырех и выпустить новые уровни.



здоровенный камень – позовет товарищей на подмогу и подвинет. Нашел новое оружие – бросит свою старую дубину и ринется в атаку с сияющим клинком наперевес. Взять хотя бы один из первых эпизодов – осаду деревни хоббитов, выращивающих тыквы. Одолев розовощеких недорослей и разорив их огороды, наши парни водрузят себе на голову обломки тыкв вместо шлемов.

Игра вообще полна юмора и забавных случаев, поэтому строгие родители могут спать спокойно. Никакого кровопролития и всамделишного насилия. Все ради шутки и смеха.

■ ЧЕРНАЯ ДУША

Что бы ты ни предпринял, это повлияет на судьбу обреченного мира. Конечно, можно без усталости убивать, грабить и



■ По пути тебе встретятся не только слуги добра, но и всевозможные чудовища.

■ ТРЕТИЙ ШАНС



■ Сценарий для игры пишет Рианна Пратчетт (Rianna Pratchett) – дочка знаменитого Терри Пратчетта (Terry Pratchett). Писательницу вдохновляло британское телешоу Monty Python. Нам обещают множество смешных сценок и веселых шуток. Надо сказать, Рианна уже пробовала свои силы ни ниве сценаристики компьютерных игр и ничего путного у нее не получилось. *Gauntlet: Dark Legacy* и *Beyond Divinity* интересным сюжетом, мягко говоря, не отличаются.



■ Неужели это и есть одна из спутниц? Ножки ничего, но крылья – явно лишняя деталь.

МЕЧОМ И МАГИЕЙ



■ Какой же фэнтезийный мир обойдется без магии? Разумеется, Повелителю темных сил подвластны самые ужасные и разрушительные заклинания (чем больше злых дел ты совершил, тем они кошмарнее и беспощаднее). В его власти поджарить своих врагов, насыпать на их головы всевозможные проклятия и напасти (например, замедлить). Есть и особое волшебство, которое влияет на импов и всячески улучшает их способности.

рушить все подряд, но от такого повелителя мирные жители будут убегать как черт от ладана. Куда лучше просто держать подданных в ежовых рукавицах. Тогда, заведя тебя, они будут падать на колени и протягивать различные подношения. Впрочем, каждый выбирает сам. Кем-то управляет жадность, а кем-то жестокость. Кстати, внешний вид повелителя и даже погода в его владениях тоже зависят от злобности. Отпугивающие негодяи щеголяют в черных, как ночь, доспехах под сводами кроваво-красного неба.

Как бы там ни было, все трофеи и дань импы тащат к нашей башне. Хлам пригодится для восстановительных работ. Постепенно мы отстроим свою цитадель, и там появится несколько комнат. В кузнице можно выковать себе новое оружие и доспехи (кстати, если попутно

убить парочку импов и объединить их души с клинком и кольчугой, то у последних появятся дополнительные характеристики). В подземелье сидят плененные враги, на которых всегда можно отработать свежие боевые приемчики. Тронный зал облюбовал наш личный Шут, всегда готовый рассказать о достижениях Темного владыки. Есть и личные апартаменты, где живет возлюбленная злодея. Правда, любители клубнички могут сразу расслабиться. Единственная польза от дамочки – забота о хозяйстве в наше отсутствие.

Претенденток на ложе много, но надо выбрать одну. Есть честные девушки, которые пополнят казну, но надстроек у башни будет значительно меньше. А вот бессовестные негодяйки будут тебя обкрадывать, однако цитадель станет куда больше. Правда, не совсем понятна ло-

гика авторов, но ничего не поделаешь. Последний аргумент Triumph Studios – превосходная графика. Замечательные пейзажи, ладные модельки и отличное освещение – все как надо. Особенно приятно, что художники и дизайнеры поработали на совесть. В игре полно забавных и необычных существ, и это ее здорово красит. А до релиза осталось всего ничего. Если его вдруг не перенесут, Тьма воцарится в конце июня. Трепещите, жалкие последователи Света, ваши дни сочтены!

МОЖНО БЕЗ УСТАЛИ УБИВАТЬ, ГРАБИТЬ И РУШИТЬ ВСЕ ПОДРЯД, НО ОТ ТАКОГО ПОВЕЛИТЕЛЯ МИРНЫЕ ЖИТЕЛИ БУДУТ УБЕГАТЬ КАК ЧЕРТ ОТ ЛАДАНА



■ Поначалу башня выглядит ужасно. Но со временем ты ее отстроишь.



■ Вместе с домом можно поджечь и жильцов.

АГРЕССИЯ

В ПРЕДДВЕРИИ ВЫХОДА ГЛОБАЛЬНОЙ ВОЕННО-ИСТОРИЧЕСКОЙ СТРАТЕГИИ

КОМПАНИЯ «БУКА» ОБЪЯВЛЯЕТ
КОНКУРС ВОЕННОЙ ПЕСНИ!

Сочините (или переделайте известную) военно-патриотическую песню, чтобы в тексте фигурировали термины, характерные для Первой и Второй Мировых войн. Это может быть что угодно – от «Синего платочка», до тевтонского марша.

ВНИМАНИЕ!

Конкурс проводится в несколько этапов. Самых активных участников ждет целый арсенал подарков и главный приз под грифом "Совершенно секретно"!

Вырежьте фигурку в углу этой страницы и следите за анонсами!

ЛУЧШИЙ ПОЭТ-ПЕСЕННИК
ПОЛУЧИТ ПОДАРОК 5 ИГР ОТ "БУКИ"
И ЛЮБУЮ СБОРНУЮ МОДЕЛЬ НА ВЫБОР
ВОЕННОЙ ТЕХНИКИ
ОТ ЗАВОДА "ЗВЕЗДА" (www.zvezda.org.ru)!

Работы принимаются с 1 мая по 20 июня на адрес konkurs@buka.ru
Победители будут объявлены на сайтах www.buka.ru и www.aggression.ru

byka
KITCHEN & BAKERY

Lesia

[illegible]



ЖАНР ИГРЫ

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Codemasters

РАЗРАБОТЧИК

inXile Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Не объявлено

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.codemasters.com/heist

ДАТА ВЫХОДА

IV квартал 2007 года

Текст: Андрей Первый

HEI\$T

БОЛЬШОЙ КУШ ИЛИ...

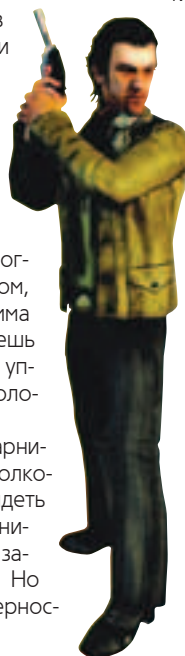
Ограбление банка – тема в кино едва ли не столь же популярная, как падение самолета. Но создатели компьютерных игр почему-то обходят ее стороной. Изменить такой расклад взялась не кто-нибудь, а сама inXile Entertainment. Та самая, что два года назад выпустила спорную action/RPG *Bard's Tale*. Но одно дело сварганить юморной клон *Diablo* и совсем другое – создать серьезный экшен о приключениях гангстеров 60-х. Однако ребята уверены, что справятся.

ОТ СУМЫ И ОТ ТЮРЬМЫ

Нашего подопечного зовут Джонни Саттон. Парень совсем недавно освободился из тюрьмы, отмотав приличный срок за грабеж. Колония его не перевоспитала. Едва выйдя на волю, он принялся за старое и решил как следует прошерстить самые крупные банки Сан-Франциско. А помогут ему в этом четверо верных помощников: медвежатник (Cracker), водила (Kid), громила (Crumb) и наводчик по имени Сэл (Uncle Sal).

Конечно, великая глупость – просто так ворваться в первое попавшееся деньгохранилище. Куда лучше сначала поговорить с Сэлом. Он добудет све-

дения об охране, расположении сейфов и камер. Составив план, мы садимся в автомобиль и отправляемся на дело. Прибыв на место, первым делом привлекаем внимание окружающих. Оторвись на секунду от экрана, надень наушники с микрофоном и что есть сил кричи: «Всем оставаться на своих местах, с*кины дети, это ограбление!!!» Зачем? Дело в том, что в игру встроена программа распознавания речи. Ты можешь записать любые фразы и затем управлять налетом с помощью голоса, даже не трогая клавиатуру. Это касается и управления напарниками. Поначалу они очень бестолковые. Громиле достаточно завидеть симпатичную мордашку какой-нибудь блондинки, чтобы начисто забыть, зачем он сюда появился. Но стоит на него рявкнуть (а для вернос-



ти отвесить пару подзатыльников) – и мордоворот сразу опомнится. В следующий раз он будет вести себя умнее. Дальше дело техники.

Уложив на пол заложников и обезоружив охрану, спускаемся к сейфу, взламываем его или взрываем, хватаем деньги и скрываемся.

Но далеко не всегда все проходит гладко. То какой-нибудь страж возмнит себя суперменом, то у клиентов или сотрудников вдруг начнется истерика и они бросятся к выходу, истошно вопя. И тогда придется стрелять. А время-то идет, и полиция рано или поздно все-таки нагрянет. Заслышав сирену, не стоит дожидаться слугителей закона.

Погоня – это отдельная песня. Что бы ты ни сделал, как бы успешно все ни провернул, вряд ли удастся смыться, не повстречав

НАДЕВАЙ НАУШНИКИ С МИКРОФОНОМ И ЧТО ЕСТЬ СИЛ КРИЧИ: «ВСЕМ ОСТАВАТЬСЯ НА СВОИХ МЕСТАХ, С*КИНЫ ДЕТИ, ЭТО ОГРАБЛЕНИЕ!!!»



■ Игрок действовал неумело – и вот результат: полиция на пороге.



■ Судя по этой картинке, крови в игре совсем не будет.

черно-белые машины с мигалками. Конечно, ты можешь надеяться на свои способности прирожденного Шумахера. Однако куда разумнее подготовиться ко всяким неожиданностям. Например, подкупить шофера какого-нибудь громадного грузовика, мусорной машины или школьного автобуса. В нужный момент надо всего лишь промчаться по узкой улочке, посигналить – и подельщик перекроет дорогу легавым. На худой конец есть хиппи, всегда готовые устроить протест в обмен на несколько зеленых купюр. Но если ты не успел это сделать – не беда. Просто выхвати пистолет и всади несколько пуль в шины фараонов. Или устрой аварию посolidнее.

■ ВСЕ НА ШТУРМ ГОСЗНАКА


Надо ли уточнять, что в лучших традициях GTA перед нами раскинется огромный город. По улицам разгуливают пешеходы, по дорогам проносятся Кадиллаки и Доджи. Сколько интересных возможностей для начинающего бандита! Налаживая связи с преступным миром, заключая

■ ЗЕМЛЯ СЛУХАМИ ПОЛНИТСЯ

То, как ты ведешь себя во время операции, напрямую влияет на обстановку в городе и в особенности на общественное мнение. Если все газеты будут трубить о том, что в городе завелась шайка безжалостных головорезов, которые без зазрения совести убивают людей, то жители сразу опустошат полки оружейных магазинов и будут готовы к встрече с твоей бандой. Да и охрана в банках устроится. Так что лучше вовремя осадить своих распоясавшихся подельников, чтобы потом не расхлебывать печальные последствия их легкомыслия.



полезные союзы, покупая все более дорогое и полезное оборудование, улучшая свою тачку, ты рано или поздно придешь к своей главной цели – взять монетный двор United States Mint. После этого можно уйти на пенсию, купить виллу в Майами и наслаждаться всю оставшуюся жизнь солнцем и пирожными с кремом. Но это все впереди. А пока надо обचितить 20 небольших банков и шесть

крупных, не говоря уж о всевозможных закусочных, стрип-барах, бронированных машинах инкассации и тому подобной мелочи. Как думаешь, ты готов? Вот и проверим нынешней зимой. Хотя, скорее всего, игру перенесут. Пока она готова только на треть, и авторы вряд ли успеют ее доделать к концу года. Но чем черт не шутит, вдруг среди них есть настоящие стахановцы? 

■ Прически героев и обстановка в городе – как в 60-е годы.



■ НИ МИНУТЫ ПОКОЯ



■ Конечно, в игре придется не только разбойничать. Нас ждут самые разнообразные миссии – в лучших традициях замечательной Mafia. Например, нужно будет захватить машину инкассации и проехать в ней через кордоны охраны прямо к сейфам крупного банка. Или пробраться в трюм пришвартованного в доках корабля и похитить экспериментальный двигатель для своего верного Кадиллака. Словом, будет так же весело, как в хорошем гангстерском фильме.



ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

Deep Silver

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК

Stormregion

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 6

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.stormregion.com

ДАТА ВЫХОДА

Июль 2007 года

Текст: Илья "GM" Вайнер

RUSH FOR BERLIN: RUSH FOR THE BOMB

ВТОРОЙ КРУГ

Смастерить три стратегии подряд – дело нехитрое. Конвейерный режим нынче в моде. Да и от темы Второй мировой у геймеров давно сводит скулы и темнеет в глазах. Но студия Stormregion на этом поприще дока. Выпустив качественный проект, она стала практически идеалом для доморощенных генералов. Но все хорошо в меру. От стареющего движка попахивает нафталином, штампы видны невооруженным глазом, однако новая серия уже на подходе.

БОРЬТЕСЯ И ИСКАТЬ, НАЙТИ И ПЕРЕПРЯТАТЬ

Венгерские сценаристы не зря едят свой хлеб. И не только его, судя по придуманным ими сюжетам. Хотя чего там – историю мы и так знаем назубок, а вот пострелять в Гитлера, как в *Rush for Berlin*, не каждый день предлагают. Однако в этот раз дело и того интереснее... Русские танки подступают к границам Фатерлянда, союзники безобразничают в Нормандии. Последняя надежда – собрать ядрену бомбу. А еще лучше украсть ее у незадачливых американцев и умудриться привезти домой. Все верно, на горизонте второй этап танкового марша до Берлина.

Миссий, как и сулили в анонсах, будет по 12 на каждую из двух сторон (сам понимаешь каких). В программе посещение Норвегии, Испании и даже Балеарских островов. Причем дизайнеры особенно хвастаются картами, созданными по спутниковым снимкам, и уверяют, что мы узнаем некоторые места, если были там раньше. Что ж, очень надеюсь, что диск будет в комплекте с авиабилетом в оба конца...

СТАРАЯ ПЕСНЯ

Создатели, как и раньше, стоят на своем и не собираются уделять много внимания балансу. К чему чинить то, что не сломано, а тем более в дополнении. Если вдруг прежние творения Stormregion прошли мимо тебя, напомним, в чем соль. Механика боя проста, как топор, и так же надежна. Каждое оружие хорошо против определенных типов войск. Танки громят укрепления, пулеметы уничтожают пехоту, пушки раскурочива-

ют бронетехнику. Ну а артиллерия, как обычно, разносит в пух и прах все вокруг, кроме цели.

Особенно отметим медиков и техников, мгновенно превращающих груды консервных банок в новенький танковый батальон. Благодаря простоте ремонта и врачевания (Пирогов отдыхает!) игра и стала чем-то средним между тактической стратегией и развеселой «стрелялкой». А появившиеся в *Rush to Berlin* казармы и фабрики лишь подливают масла в огонь. Лимит времени на выполнение заданий никуда не делся, равно как и возможность получить подкрепление в обмен на драгоценные минуты.

ПЯТЬ КОПЕЕК

Помимо давно знакомых офицеров, благодаря которым солдаты получают неслабые бонусы, нам обещают еще и горстку персонажей с умопомрачительными способностями. Помнится, в *Codename: Panzers* они годились только

ДИЗАЙНЕРЫ ХВАСТАЮТСЯ КАРТАМИ, СОЗДАНЫМИ ПО СПУТНИКОВЫМ СНИМКАМ, И УВЕРЯЮТ, ЧТО МЫ УЗНАЕМ НЕКОТОРЫЕ МЕСТА



■ Модели танков – настоящая гордость разработчиков.



■ Причудливые «ежики» взрывов сразу выдают разработчиков.

для демонстрации героической смерти и вечно проваливали операцию. Как бы не пришлось постоянно опекать горепомощников и на этот раз. Зато появится невиданная ранее техника, даже новые самолеты. Какая же Вторая мировая без «Ю-87»!

Есть и другие занимательные детали. Взять хотя бы ночные спецоперации и прочие шпионские штучки. Как-никак грабить американцев будет Пятая колонна, то бишь самая секретная разведка Вермахта (учителя истории дружно охнули). Да и черт бы с ней, с достоверностью, здесь по-прежнему заправляют банальные танковые клинья и ковровые бомбардировки.

■ И ВСЕ-ТАКИ ОНА ВЕРТИТСЯ

Забудь про виртуозную тактику и военные хитрости. Stormregion завоевала наши сердца зрелищными сражениями и приятной картинкой. Старый движок Gepard еще жив и даже может похвастаться отменными



моделями. Хотя из-за прожорливости его следовало бы обозвать Slon. Ржут глаз только странные взрывы и устаревшая анимация.

Похоже, Rush for Berlin – это как раз тот случай, когда можно со значительной долей уверенности судить о резуль-

тате. Обычное дополнение, еще одна подделка «на тему» – очередной рывок за зеленым долларом. Но, скорее всего, он окажется удачным. Потому что венгерская студия знает, как сделать игру с огоньком. Тысяча и один скрипт и неизменные находки почти в каждой миссии – это, согласись, лучшая историческая достоверности и невнятного геймплея.



■ Добрая половина немецких танков во всей красе.

■ О БУДУЩЕМ



■ Stormregion – форменный ударник капиталистического труда. Параллельно с разработкой Rush for Berlin: Rush for the Bomb в студии кипит работа над Codename: Panzers – Cold War. Как видно из названия, в очередной серии «панцеров» схлестнутся СССР и США. Детали пока окутаны мраком, но компания уже заручилась поддержкой такого гиганта, как Electronic Arts. Это вселяет надежду на появление по-настоящему новой игры.



■ Помимо всего прочего, в Colin McRae: Dirt появятся зрелищные повторы лучших моментов.



■ Десять машин, одна трасса. Делай что хочешь, это гонки на выживание.

ЖАНР ИГРЫ

Racing

ИЗДАТЕЛЬ

Codemasters

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК

Codemasters Studios

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Не объявлено

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.codemasters.com/dirt

ДАТА ВЫХОДА

Сентябрь 2007 года

COLIN MCRAE: DIRT

ПЕРЕЗАГРУЗКА

Сolin McRae: Dirt обещает стать настоящим хитом. Пару месяцев назад мы опубликовали в «Галерее» первые скриншоты. И что ты думаешь? Я до сих пор ими не налюбуюсь! Codemasters свое дело знает. Ведь новый эпизод самой популярной раллийной серии создан на основе движка нового поколения.

Над чудо-моторчиком под названием Neop трудились 30 программистов на протяжении 18 месяцев. Впечатляет. Как и кадры из игры. Графика фотореалистична, воистину так. Разработчики не устают твердить: «Dirt – это новое слово в жанре. Благодаря Neop мы воссоздали самые мелкие детали. Вы будете потрясены плодами наших трудов!» Достаточно взглянуть на невероятно правдоподобную пыль и грязь, летящую из-под колес. Такого еще не было.

Но не окажется ли Dirt очередной пустышкой в красивой обертке? Авторы нас убеждают, что нет. Neop, по их словам, поразит нас и физикой. Поведение всех объектов обсчитывается в реаль-

ном времени. Воздух от промчавшегося по лесной полянке автомобиля заставит колыхаться кроны деревьев. И совсем удивительно (особенно потому, что в игре представлены реально существующие автомобили): здесь есть повреждения! Легкими царапинами и разбитыми стеклами, судя по всему, дело не ограничится. Конечно, до *FlatOut* пока далеко, но вмятины и деформацию корпусов дорожных спорткаров нам обещают.

От рук неумелого водителя пострадает не только его машина, но и окружающая обстановка. Помытая колесами трава, треснувшие препятствия, упавшие деревья – таков печальный итог вылета с трассы.

К всеобщей радости, в игре появятся соревнования практически во всех раллийных дисциплинах. И марафоны, такие как «Дакар», и чемпионаты вроде WRC, и даже невероятно популярные в США турниры экстремальной езды по бездорожью. Причем мы сможем побывать во многих уголках земного шара. Конечно же, не обойдется без официальных

трасс и лицензированных автомобилей. Последних обещают порядка 40, причем в 12 разных классах.

В общем, все козыри в рукаве у Codemasters. Остается ими только правильно распорядиться. Станет ли Colin McRae: Dirt хитом, мы узнаем уже в сентябре этого года.

Впрочем, конкурентов у игры практически нет и, скорее всего, она найдет свою аудиторию. Большие продажи, конечно, ей вряд ли светят. Все-таки аудитория, которая любит такие развлечения, – не слишком велика.

К большому сожалению.



КОЛИН МАКРЕЙ



■ Колин МакРей (Colin McRae) родился в Шотландии в 1968 году. В 1995-м занял первое место в мировом ралли-чемпионате, в 1996, 1997 и 2001-м был вторым, а в 1998-м получил бронзовую медаль. В разное время представлял команды Subaru, Citroen и Ford.

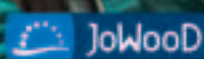
**НАД ЧУДО-МОТОРЧИКОМ ПОД НАЗВАНИЕМ
НЕОП ТРУДИЛИСЬ 30 ПРОГРАММИСТОВ
НА ПРОТЯЖЕНИИ 18 МЕСЯЦЕВ**

SpellForce 2

DRAGON STORM

Возвращение в мир Эо – продолжение легендарной RPG

**С ДРАКОНАМИ
НЕ ШУТЯТ!**



© 2007 by JoWood Productions Software AG, Pyramstrasse 40, 8945-Liizen, Austria. © 2007 Developed by Phenomic Game Development. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWood Productions Software AG. © 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «РуссОбит-Паблешинг». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-ml.ru; (495) 811-10-11, 811-43-81. Техническая поддержка: support@russobit-ml.ru; (495) 811-43-85, e-mail: support@russobit-ml.ru, а также на форуме сайта «РуссОбит-М»: www.russobit-ml.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы!



■ Врагов в игре очень много, только успевай отбиваться.



■ Без помощи спецприемов не обойтись.

ЖАНР ИГРЫ

Action / Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ

Microsoft

РАЗРАБОТЧИК

Blueside

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 6

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.kufcod.com

ДАТА ВЫХОДА

II квартал 2006 года

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM


DIABLO ПОД УДАРОМ

Словосочетание Kingdom Under Fire больше знакомо владельцам Xbox. Пару лет назад на этой консоли появились *Kingdom Under Fire: The Crusaders* и *Kingdom Under Fire: Heroes* – клоны стратегии *Dynasty Warriors*. Но в начале 2001-го на PC вышла RTS *Kingdom Under Fire: A War of Heroes*. Конечно, она бесстыдно копировала *Warcraft II*. Но были в игре и любопытные находки: герои исследовали подземелья, убивали врагов и разыскивали полезные артефакты. Позднее все это мы увидели в *Warcraft III*. Самым слабым местом *War of Heroes* была графика. В то время мало кто соблазнился бы спрайтами и пикселями. Это ее и губило.

Microsoft нынче спохватилась и желает возродить популярность PC как игровой платформы. Именитый бренд доверили команде новичков, и *Kingdom Under Fire: Circle of Doom* выйдет не только для Xbox 360, но и для персоналок. Причем вместо стратегии нам готовят action/RPG – эдакого фэнтези-конкурента *Hellgate: London*.

Авторы хвастаются, что вселенная, дескать, богатая и разнообразная. По завязке не скажешь. После великой войны герои попали в «темное измерение». Единственное спасение – уничтожить миллионы адских кракозьяб и Большого босса в финале. Тогда решится участь Эпохи света – продлится она или закончится навсегда. Конечно, *Blueside* с воодушевлением рассказывает о неожиданных и оригинальных сюжетных поворотах, но верится в это с трудом. Да и ладно, есть у игры достоинства полюбпытнее. Я вот не зря написал о миллионах. На каждом уровне ты увидишь тысячи зубастых, клыкастых и шипастых зверушек. Они ползают вокруг, карабкаются на стены, прыгают с потолка на голову, заходят со спины. Словом, лезут отовсюду, только успевай отбиваться. К счастью, у тебя есть чем их встретить. Дизайнеры придумали больше сотни способностей и приемов для каждого из шести персонажей. Это не считая разнообразного оружия. Причем каждый герой искусно владеет не только приемами ближнего боя, но и дистанци-

онными атаками. Поэтому, если тебе хочется пострелять из лука, вовсе не обязательно выбирать какую-нибудь амазонку или эльфийку.

Но просто закликать мириады врагов ты не сможешь. Обычный удар мечом почти не наносит им повреждений. Зато мощное комбо моментально уничтожит несколько чудищ. Особенно они полезны против гигантов. Громадного демона, ростом с башню, так просто не уложишь. На приемы расходуется мана. Есть у твоего подопечного и еще два параметра: удача (защита и шанс найти вещи получше) и здоровье. 

■ ДЛЯ МАЗОХИСТОВ



■ В игре множество разнообразных способностей, и некоторые из них заслуживают приза за оригинальность. Взять хотя бы мазохизм – герой наносит себе повреждения и пополняет таким образом запасы маны. Или богатство: за каждый пропущенный удар ты получишь немного денег.

ЗВЕРУШКИ ПОЛЗАЮТ ВОКРУГ, КАРАБКАЮТСЯ НА СТЕНЫ, ПРЫГАЮТ С ПОТОЛКА НА ГОЛОВУ, ЗАХОДЯТ СО СПИНЫ...

РАГНАРОК

РАГНАРОК ОНЛАЙН

<http://www.raggame.ru>

ДРЕВНЯЯ РУСЬ

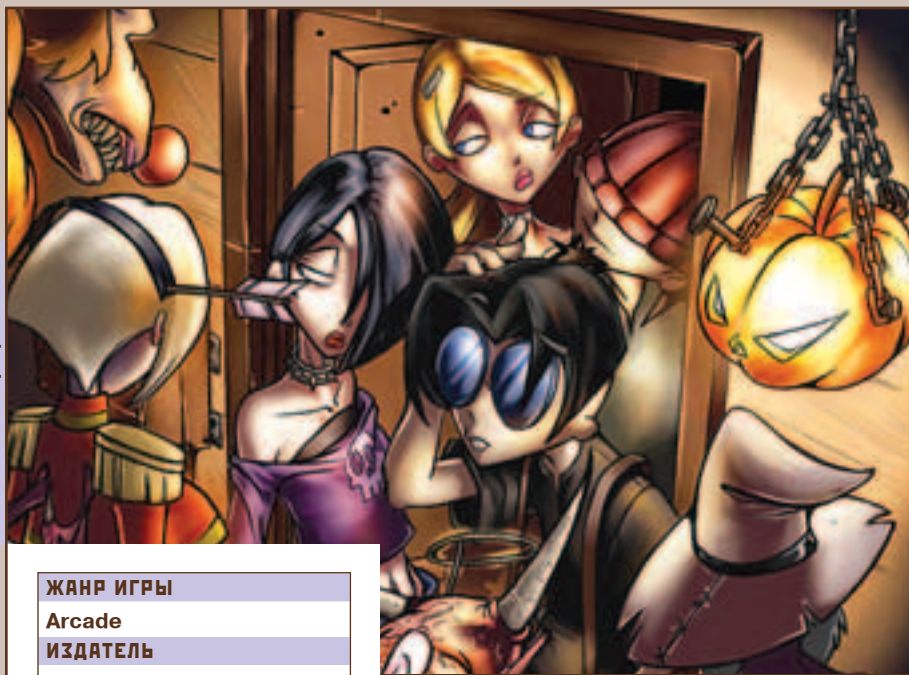
Уникальное событие - впервые в игре, насчитывающей более 35 миллионов подписчиков по всему миру, появится настоящая русская локация.

Новая локация, созданная специально для русского официального сервера:

- неповторимый древнерусский колорит, отраженный в архитектуре зданий и игровых предметах
- монстры, сошедшие со страниц русских сказок и былин
- знакомые с детства персонажи: Баба-Яга, Змей Горыныч и многие другие
- увлекательные квесты, основанные на русском народном фольклоре

Для всех игроков - три дня свободного доступа в игру для изучения новой локации





■ «Диалоговые облака» роднят игру с комиксами.



■ Бороться с монстрами проще с помощью вот таких нехитрых ловушек.

ЖАНР ИГРЫ

Arcade

ИЗДАТЕЛЬ

SouthPeak Interactive

РАЗРАБОТЧИК

Artificial Studios

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 16

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.monster-madness.com

ДАТА ВЫХОДА

II квартал 2007 года

MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA

ШКОЛЬНИКИ В ГОРОДЕ МЕРТВЫХ

Многие хорошие игры не всегда выделяются на фоне конкурентов, даже если они отличаются красивой картинкой, зрелищными спецэффектами и занятной историей. Частенько у разработчиков заканчиваются идеи. Тогда они обращаются к истории жанра и черпают вдохновение в нетленных шедеврах эпохи 16-битных приставок и первых персональных компьютеров.

■ ВОЗВРАЩЕНИЕ С ТОГО СВЕТА

Парни из SouthPeak Interactive прекрасно понимают, что современного игрока стрельбой по зомби не удивишь, даже самой захватывающей. Чуть ли не в каждом втором экшене на твоём пути обязательно появляется еле ковыляющий товарищ с голодными глазами, окровавленным лицом и вытянутыми руками. Но талантливые разработчики всегда найдут выход. Вспомним хотя бы полюбившийся многим шутер от третьего лица — *Stubbs The Zombie*, где ты сам становишься ходячим мертвецом и с удовольствием лакомился чужими мозгами.

На этот раз авторы хотят вспомнить времена, когда платформенные аркады были излюбленным развлечением владельцев компьютеров, а трехмерное изображение — пределом мечтаний. В *Monster Madness: Battle for Suburbia* используется довольно редкий на сегодня ракурс камеры — сверху. Но игра вряд ли напомнит тебе *Crimsonland*. Однако авторы учитывают и пожелания современных игроков. В первую очередь это коснется внешнего вида *Monster Madness*. За стильные уровни и красочные взрывы отвечает движок *Unreal Engine 3*. А за реалистичную физику мы скажем спасибо технологии *PhysX* от *Ageia*.

История проста, как завязка бульварного романа. Четыре подростка — Зак, Кэрри, Энди и Дженифер — случайно попадают в мегаполис, который захватили зомби. Чтобы выбраться целыми и невредимыми, ребята вооружились ракетницами, дробовиками и пулеметами. Разумеется, тебя ждут несметные полчища врагов, бесконечные перестрелки и проверки на скорость реак-

ции. К счастью, в *Monster Madness* нет пафоса и чрезмерной драматичности. Напротив, разработчики собираются сделать игру веселой и беззлобной, поэтому все персонажи здесь напоминают героев из мультиков.

Подобных развлечений в наше время катастрофически не хватает, ведь большинство современных студий выпускают грандиозные экшены с эпическим сюжетом, чтобы заработать побольше денег и прославиться. Однако именно такие незатейливые, но очаровательные игры, как *Monster Madness*, и покоряют сердца игроков.



■ КОМИКС УЖАСОВ



■ Авторы признались, что на создание *Monster Madness* их вдохновили классические фильмы о зомби вроде «Живой Мертвечины», «Рассвета Мертвецов» и «Земли Мертвых». Об этом напоминают даже некоторые этапы из игры. Например, окруженный мертвяками супермаркет.

ЧЕТЫРЕ ПОДРОСТКА — ЗАК, КЭРРИ, ЭНДИ И ДЖЕНИФЕР — СЛУЧАЙНО ПОПАДАЮТ В МЕГАПОЛИС, КОТОРЫЙ ЗАХВАТИЛИ ЗОМБИ

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

К Р А Х А Н Н Е Н Е Р Б Е

Оккультизм на службе
Третьего Рейха
Война продолжается

Внимание,
конкурс!

► **Зарегистрируйся**

на официальном сайте игры www.eastfront.ru


Узнай условия конкурса и вперед!

Тебе ждут эксклюзивные и незабываемые

подарки от   © PRANYA www.eastfront.ru

РУССОБИТ-М
www.russobit-m.ru



© 2007 «Руссобит-Паблицинг». Все права защищены. © 2007 «Вест. СТ». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы 

**ЖАНР ИГРЫ**Strategy / Action/
Role-Playing Game**ИЗДАТЕЛЬ**

Не объявлен

РАЗРАБОТЧИК

Soldak Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕwww.soldak.com**ДАТА ВЫХОДА**

2007 год

Текст: Александр Максимов

DEPTHS OF PERIL

ПОЛИТИЧЕСКОЕ РУБИЛОВО

Стивен Пилер (Steven Peeler) шесть лет проработал в Ritual Entertainment техническим директором и приложил руку к *SiN*, *Heavy Metal FAKK2*, *Black Hawk Down: Team Sabre* и многим другим проектам. Но в 2004 году он покинул прославленную команду и основал собственную студию – Soldak Entertainment. *Depths of Peril* – дебютная игра господина Пилера.

ПОСЛЕДНИЙ ОПЛОТ ДОБРА

Мир называется Алерия. После четырех кровопролитных войн силы зла разгромили армии добра. Немногие уцелевшие попрятались по удаленным поселкам. В одном из них – некогда величественном городе варваров Йорвике (Jorvik) – ты и начнешь свои приключения. На первый взгляд перед нами обычная action/RPG. Все особенности старушки *Diablo* на месте. Ты путешествуешь по миру, выполняешь квесты, уничтожаешь монстров и прокачиваешь своего персонажа. Больше всего происходящее напоминает прошлогодний хит – *Titan Quest*: полностью трехмерный мир, изометрический ракурс камеры. Хорошо знакома и схема управления – обычный point and click.

Задумайся, а по силам ли одинокому герою или небольшой команде приключенцев разгромить орды захватчиков? Наверное, схожие мысли одолевали и господина Пилера, когда он придумывал концепцию игры. Поэтому главная твоя задача – вовсе не избиение всех монстров (все равно ничего не выйдет). Надо собрать под своими знаменами разбежавшихся варваров. А для этого надо стать “всего лишь” правителем Йорвика. Делов-то.

ВАРВАРСКАЯ ПОЛИТИКА

Все бы хорошо, да кроме тебя на трон зарятся предводители сразу нескольких фракций (в игре они называются covenant). Бороться с противником можно мирным путем – подкупам, угрозами или дипломатическими уловками. Или же просто сровняй с землей крепость вражеской группировки. Кстати, в цитадели каждого ковенанта хранится “сердце” – магический кристалл, воскрешаю-

щий павших воинов. Его, разумеется, тоже надо уничтожить.

Но не будем забегать вперед. Начать следует с набора рекрутов. Приняв нового воина в свою организацию, ты можешь отправить его охранять штаб-квартиру. Максимальное количество новобранцев – четыре. Путешествовать разрешат в компании одного из них. А вот на вылазку во владения врагов позволят взять всех. Но помни, что тогда родные просторы останутся без присмотра.

СТАНОВЛЕНИЕ КЛАССОВ

В action/RPG ключевую роль играет интересная и продуманная ролевая система. С этим все в порядке. Хотя ничего удивительного мы не увидим. Игровые классы стандартные – воин, вор, священник и маг. У персонажа 5 характеристик и 30 умений для каждой из 4 профессий. Интересно, что все навыки доступны сразу. Тебе не придется прокачивать бесполезные способности, чтобы

В ЦИТАДЕЛИ КАЖДОГО КОВЕНАНТА ХРАНИТСЯ “СЕРДЦЕ” – МАГИЧЕСКИЙ КРИСТАЛЛ, ВОСКРЕШАЮЩИЙ ПАВШИХ ВОИНОВ



открыть нужные и ценные. При этом для каждого скилла предусмотрено несколько уровней мастерства.

■ МИРУ – НЕЗАВИСИМОСТЬ

Всего в игре примерно 40 монстров, причем авторы придумали по 5 разновидностей для каждого – обычные, прокачанные, элитные, уникальные и легендарные. Первые 3 типа – простое «мясо». Они ждут тебя в подземельях. А вот уникальные и легендарные зверюги живут своей жизнью – они растут в уровне, организуют собственные банды и даже заключают союзы с другими чудовищами.

Мир не зависит от наших действий. Все NPC, сторонники других фракций и монстры живут собственной жизнью. Изначально претенденты на трон Йорвика находятся в равных условиях. После начала игры все фракции включаются в борьбу. Они торгуют, объединяются и объявляют войну друг другу, нанимают воинов и выполняют квесты. Причем рекруты и квесты одинаковые для всех. Не мешкай.

■ ИГРАТЬ СНОВА И СНОВА

Очень важно, чтобы в игру поджанра action/RPG было интересно играть снова и снова. Компьютер каждый раз генерирует новый огромный мир (причем нет никаких загрузок – привет *Secured*). Заранее созданные разработчиками локации, конечно, тоже встречаются, но их совсем немного. *Depths of Peril* заканчивается, когда ты становишься правителем Йорвика. Пройдя игру, можно начать заново прокачанным персонажем, но на более высоком уровне сложности. Примерно такая же опция была в недавней *Jade Empire: Special Edition*.



Про дипломатию тоже не забывай. Велика вероятность, что остальные фракции объединятся против тебя. Противники необычайно злопамятны: если ты обидишь их в начале игры, они припомнят это в будущем.

Последствия повлекут и твои решения. Допустим, ты узнал, что в окрестных лесах Йорвика объявился некромант. Можно уничтожить злодея или махнуть

на него рукой. Но будь готов к тому, что колдун вскоре соберет армию и прибудет в Йорвик. Хотя с тем же успехом он способен нагрянуть и в лагерь врагов.

Возможно, в недостатки кто-то запишет полное отсутствие мультиплеера. Впрочем, авторы подумывают добавить его в будущем. Но только если их творение станет популярным.



■ АВТОРЫ-ЛЮБИТЕЛИ



■ Мир Алерии придумал Стивен Пиллер (Steven Peeler) вместе с Делайей Ремом (Delilah Rehm). Последний написал для игры более сорока историй объемом более 60 тысяч слов. Кстати, Делайя – вовсе не профессиональный писатель, и это его первая проба пера. Некоторые рассказы, повествующие о героях Алерии, о прошедших войнах и магических предметах, можно уже сейчас поччитать на сайте разработчиков. Там же выложены интервью с ними.



■ Выбор техники, понятное дело, сильно влияет на геймплей.



■ Ночные пейзажи выглядят неплохо.

ЖАНР ИГРЫ

Action / Racing

ИЗДАТЕЛЬ

Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК

Psycho Craft Studio

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[www.nd.ru/prod.asp?
razd=descr&prod=
elitecorporation](http://www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=elitecorporation)

ДАТА ВЫХОДА

III квартал 2007 года

КОРПОРАЦИЯ Э.Л.И.Т.А.

БУРЯ В ПУСТЫНЕ

Помнишь фильм «Безумный Макс», где здоровяк Мэл Гибсон разъезжает по австралийской пустыне и жестко расправляется с врагами? Тем же самым предлагают тебе заняться создатели «Корпорации Э.Л.И.Т.А.». Правда, придется не только махать кулаками, но и торговать. Как в приснопамятной Elite...

Действие разворачивается на планете Эквилибрис, давно колонизированной людьми. Увы, здесь заправляют пираты и контрабандисты, а у правительства почти нет в руках реальной власти. Навести порядок сможет лишь всемогущая «Корпорация Э.Л.И.Т.А.» – союз вольных рейнджеров.

В самом начале ты получишь комплект э.л.и.т.н.о.г.о. обмундирования и бронированную машину (роамер). Это не элегантный спорткар, а настоящая крепость на колесах: на автомобиль можно устанавливать пулеметы, ракетницы, гранатометы и минометы.

На выбор три специализации: торговец, пират и наемник. От профессии зависит

развитие сюжетной линии. Но занятия у представителей всех классов одинаковые: им надо быстро ездить, метко стрелять, выполнять задания, грабить и торговать (в том числе контрабандными товарами). Есть опасение, что в конце концов из-за однообразия игра попросту надоест. С другой стороны, судя по роликам, геймплей увлекательный, да и картинка хороша.

К тому же нас ждет полная свобода передвижения по огромной территории. Ты волен выполнять сюжетные миссии или побочные поручения. Причем мир живет своей жизнью: ни на секунду не останавливается производство и добыча ресурсов, торговцы перевозят товары из одного города в другой, на них нападают местные пираты и т.д.

Твои успешные действия, будь то уничтожение врагов или удачная сделка, повышают репутацию (она влияет на отношение группировок – повстанцев или корпораций) и пополняют кошелек. А потратить деньги можно на тюнинг роамера. Но на традиционные для гонок апгрейды не рассчитывай: броня

и дополнительные стволы полезнее всяких спойлеров и антикрыльев.

Чтобы было веселее, можно организовать собственную банду (правда, разрешат взять только семь наемников) и поучаствовать в грандиозных побоищах. Управиться с соратниками легче легкого: указания товарищам мы отдаем в режиме тактической паузы. Мелочь, а приятно!

Конечно, пока рано судить о том, что в итоге явят нам авторы. Быть может, это будет отличный боевик. А возможно, и второсортная подделка, которую ты удалишь через пять минут.



■ СКИТАЛЕЦ



■ Загадочное слово «роамер», которым в «Элите» называются все средства передвижения, произошло от английского глагола to roam (бродить, путешествовать, скитаться, странствовать). К известной швейцарской марке часов Roamer оно не имеет никакого отношения.

**ПРИЧЕМ МИР ЖИВЕТ СВОЕЙ ЖИЗНЬЮ:
НИ НА СЕКУНДУ НЕ ОСТАНАВЛИВАЕТСЯ
ПРОИЗВОДСТВО И ДОБЫЧА РЕСУРСОВ**



*Полковник Колби
сделал людей равными.
Первым среди равных
стал Джон Кунер.*

ВЕСПЕРАДО 3

СХВАТКА В ПРЕРИЯХ

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОГО РС-ВЕСТЕРНА
КЕЙТ О ХАРА ПАБЛО САНЧЕС СЭМ ВИЛЬЯМС ДОК МАККОЙ ЯСТРЕБИНЫЙ ГЛАЗ

© 2007 SPELLBOUND Entertainment AG. All rights reserved. "SPELLBOUND", the SPELLBOUND logo and Conspiracy are trademarks of SPELLBOUND Entertainment AG. All other trademarks are the property of their respective companies.

© 2007 "Титан Тей Интерактив". Все права защищены. www.playten.com, 115419 Москва, 3-й Рязанский проезд, д. 3, e-mail: info@playten.com.

© 2007 «Руссобиет-Публишинг». Все права защищены. www.russobit.ru, 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21.



PLAY TEN

PLAY 24



ЖАНР ИГРЫ

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Microsoft Game Studios

РАЗРАБОТЧИК

FASA Studio

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 16

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.shadowrun.com

ДАТА ВЫХОДА

Июнь 2007 года

SHADOWRUN

ТЕХНОМАГИЯ ВОЙНЫ

Когда игроки хотят убежать от суровой реальности, перед ними стоит выбор, в какой фантастический мир податься. Волшебные леса с поселившимися там изящными эльфами и жутковатыми троллями влекут своей таинственностью. А научно-фантастические вселенные дают шанс совершить космическое путешествие. Но в *Shadowrun* гармонично сочетаются и фэнтези, и sci-fi.

■ ПЕРЕСТРЕЛКА В МАГИЧЕСКОМ ЛЕСУ

Конечно, столь необычный коктейль мы видим не впервые. Вспомнить хотя бы *Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura*. Но венцом технического прогресса в этой RPG были паровоз да пистолет. А в *Shadowrun* к твоим услугам гранатометы, пулеметы и снайперские винтовки.

Кроме того, здесь нет никаких жестких правил и ограничений насчет того, какие средства использовать в бою. Хочешь – освой древние заклинания. Или хватай ствол подлиннее и покажи этим глупым колдуншкам, где раки зимуют. Причем разработчики поощряют тех, кто научится правильно сочетать техни-

ку и сверхъестественные силы. Например, идеально гармонируют заклинание телепортации и прибор, который позволяет видеть сквозь стены. Сначала мы с безопасного расстояния посмотрим, где засели враги, а потом перенесемся к ним за спину и швырнем в ничего не подозревающих соперников парочку гранат.

Но авторы понимают, что если каждому участнику дать столь широкие возможности, то вместо жесткого и динамичного шутера мы получим монотонную и скучную игру в прятки. Поэтому тебя ждут строгие ограничения, если ты все же решишься стать мастером на все руки. У «техномагов», как правило, заклинания становятся слабее, а оружие быстрее выходит из строя.

По правде говоря, если бы не возможности самому обустроить свой «арсенал» и придумать действительно уникальную тактику, *Shadowrun* точно затерялась бы среди качественных, но без-

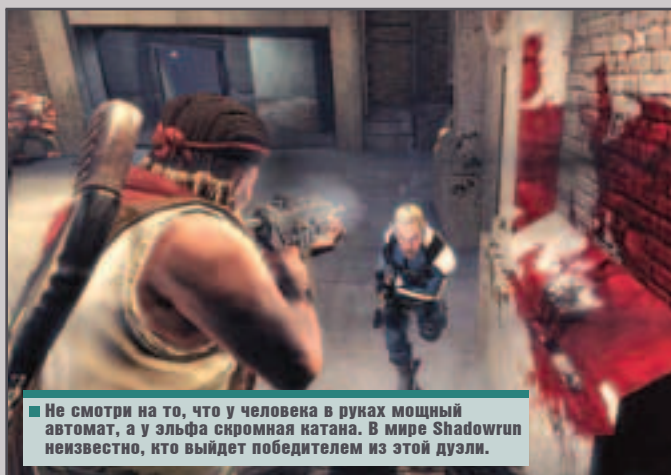
ликих онлайн-новых шутиров. Да, есть неплохая завязка, достойное графическое оформление и традиционные режимы игры. Но все то же самое предлагают и конкуренты. Какого ветерана сетевых побоищ сейчас удивишь «Дэсматчем», «Удержанием флага» и «Взятием крепости»?

■ MAGIC STRIKE

Настольная игра *Shadowrun* богата занимательными событиями и персонажами, но разработчики решили оставить в компьютерной версии только избранные моменты. В 2035 году все еще продолжается война между могуществен-



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА SHADOWRUN БОГАТА ЗАНИМАТЕЛЬНЫМИ СОБЫТИЯМИ И ГЕРОЯМИ, НО АВТОРЫ ОСТАВИЛИ ЛИШЬ ИЗБРАННЫЕ МОМЕНТЫ



■ Не смотри на то, что у человека в руках мощный автомат, а у эльфа скромная катана. В мире Shadowrun неизвестно, кто выйдет победителем из этой дуэли.



■ Такие сражения станут украшением игры!

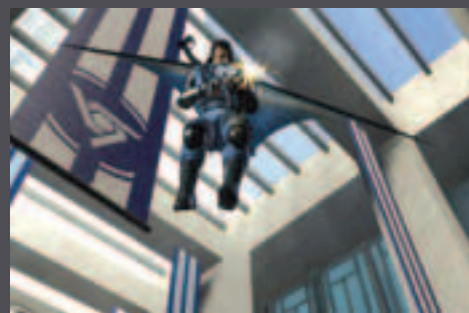
ной корпорацией RNA и таинственным древним обществом Lineage. Первые, как ты догадался, предпочитают точные науки и всевозможные смертоносные игрушки. А вторые щеголяют в просторных робах и с посохом, бормоча себе под нос странные заклятья. Тебе остается выбрать одну из четырех рас (обычный набор из людей, эльфов, гномов и троллей), подходящую арену и попутно решить, на чьей стороне ты будешь выступать.

Примечательно, что в игре ты можешь стать эльфом, вооружиться автоматом и гранатами, напичкать тело имплантатами и при этом чувствовать себя превосходно. Хотя авторы пообещали, что придумают для каждой расы особые характеристики, которые повлияют на эффективность магической и технологической экипировки.

Сами сражения больше напоминают, как это ни странно, старушку *Counter-Strike*. Единственное отличие – заклинания, которые герой выбирает перед «матчем». Кстати, многие заклятия достаточно необычны и интересны в отличие от тради-

ПРОПАВШАЯ РАСА

На самом деле в мире Shadowrun есть и пятая раса – орки. Но разработчики отказались позвать их на вечеринку по самой простой причине: не было времени наладить баланс. **Microsoft** не терпится поскорее выпустить игру в продажу. Поэтому издателю пришлось пренебречь пожеланиями фанатов вселенной. С другой стороны, куда разумнее было бы посадить на скамейку запасных гномов, а зеленокожих воителей все-таки пустить на поле боя. Они просто не могут разочаровать. К сожалению, авторы почему-то решили иначе.



ционного набора из пистолетов и пулеметов. Любители магии в Shadowrun смогут превращаться в дым, вызывать на подмогу существ из других миров и, чего мы больше всего ждем, переноситься на большие расстояния.

Зато поклонников футуристических технологий облачат в специальный костюм (Glider), который позволит им летать! Если управление не подкачает, можно бу-

дет устраивать настоящие сражения прямо в воздухе. А такое есть далеко не в каждом онлайн-шутере.

Коли все получится так, как обещают разработчики, у Shadowrun будут все шансы обрести множество поклонников. Вот только фанатам оригинальной настольной игры вряд ли понравится то, что сделали в FASA с их любимой вселенной.



■ Обрати внимание на задумчивое лицо. Бедняга, наверное, первый раз держит в руках трехствольный пулемет.

СРЕДСТВО ОТ МАГИИ



■ Одним из самых значимых козырей в рукаве адептов технологии станет граната, отменяющая действие заклинаний. Стоит только ей взорваться, как все волшебство вокруг мгновенно исчезает. Деревья жизни, которые восстанавливают здоровье, увядают на глазах, стены из кристаллов разрушаются, а игрок, превратившийся в дым, снова становится беззащитным человеком. Конечно, это очень полезная возможность, и она не раз пригодится.

РЕЦЕНЗИИ



Возвращение на Остров Сокровищ	116
В гости к Робинсонам	118
Silent Hunter 4: Волки Тихого океана	120
Быть Г.Х. Андерсеном: История о гадком утенке	122
Полный привод: УАЗ 4x4. Уральский призыв	124

Анк 2: Принц Египта	126
Пенумбра: Темный мир	128
Крутой Тони: Похождения балбеса	130
Genesis Rising: The Universal Crusade	132
Барьер миров	134
Гид покупателя	136



ТИХО ВОКРУГ

Удивительно, но факт: в этом номере мы рассказываем практически только об адвенчурах. Разработчики не спешат порадовать нас выпуском новых хитов, поэтому в номере совсем нет новоявленных шедевров. Пожалуй, самой лучшей игрой прошедшего месяца стала «Возвращение на Остров Сокровищ» от французской студии Kheops. В лучших традициях «Жюль Верн: Путешествие на Луну» и «Возвращение на таинственный остров» мы будем бродить по красивейшим локациям, решать головоломки и собирать

предметы. Правда, «Остров» по сравнению с предшественницами стал слишком уж простым. Еще одна достойная игра – «Silent Hunter 4: Волки Тихого океана». Но ее авторам и фанатам еще предстоит долгий путь. Надо выпускать патчи и всячески шлифовать геймплей. Отдельно хочется сказать о «Пенумбре. Темный мир». Столько шума вокруг страшной и безыдейной пустышки с невероятно неудобным управлением. Единственное, чем напугает эта игра, – мерзкие текстуры и уродливые модели из трех полигонов. Бррр.



За предоставленные на рецензирование игры благодарим магазин





СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0.0 - 3.0 ■■■■■■■■■■

На редкость неудачная игра. Посмешище. Ни в коем случае не покупай ее!

3.5 - 5.5 ■■■■■■■■■■

За подобным творением можно скоротать вечерок – другой. На большее оно и не претендует.

6.0 - 7.5 ■■■■■■■■■■

Типичный середнячок. Ничего выдающегося из себя не представляет.

8.0 - 9.0 ■■■■■■■■■■

Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.5 - 10.0 ■■■■■■■■■■

Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

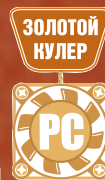
Мы не копируем заявленные разраб-ботчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом, от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно **НОРМАЛЬНО** играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «**ПОЙДЕТ**». В графе «**ПОЛЕТИТ**» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

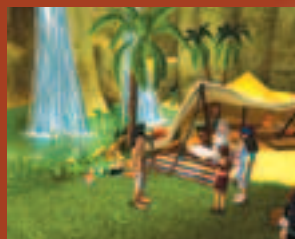
В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!



РЕЦЕНЗИЯ | ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ОСТРОВ СОКРОВИЩ ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ОСТРОВ СОКРОВИЩ (DESTINATION: TREASURE ISLAND)

ПИАСТРЫ ДОЛГОВЯЗОГО ДЖОНА



Текст: Андрей Первый

Современной молодежи название Cyo Interactive уже ни о чем не говорит. А между тем эта французская компания в свое время выпустила не один десяток приключенческих игр. Увы, большинство из них были настолько плохими, что за Cyo навсегда закрепилась репутация команды бездарей и кустарей. Их мучения закончились несколько лет назад, когда студия наконец-то обанкротилась. Но ее сотрудники никуда не исчезли. Они благополучно переехали в новые офисы и продолжили сеять неразумное, недоброе и мимолетное.

Лишь немногие сделали правильные выводы после разорения Cyo. Большинство так и продолжают свое черное дело. Вот, например, Atlantis Interactive Entertainment и по-

ныне выдает на гора убогие поделки. Вспомним хотя бы недавние *«Секреты Атлантиды»*. Другое дело – Kheops Studio. Ребята прекрасно понимают, что современная приключенческая игра должна быть красивой и увлекательной. Да и набившая оскомину схема «нашел предмет – применил на активной точке» уже никуда не годится. Так родились замечательные *«Возвращение на Таинственный остров»* и *«Жюль Верн: Путешествие на Луну»*. Причем каждый раз они придумывают что-нибудь свежее и забавное. *«Тайну да Винчи»* и *«Тайну забытой пещеры»* вспоминать не будем (они созданы в сотрудничестве с другими студиями). И вот Kheops наконец-то порадовала нас своим новым произведением. Мы заждались.

■ ВОЗВРАЩЕНИЕ СТАРОГО СИЛЬВЕРА

Вновь авторы выбрали классику. Однако вместо произведения Верна они обратились к творчеству Стивенсона и его бессмертному «Острову сокровищ». Да, придется на время стать Джимом Хоукинсом. Но тебя ждут вовсе не описанные в книге события. Французы в очередной раз пофантазиро-

вали и придумали занятное продолжение.

Джим вернулся с Острова целым и невредимым и даже обзавелся собственным кораблем. Но коварная судьба не оставила бедолагу в покое. Бунтовщики с «Испаньолы» тоже умудрились сбежать, разыскали парня и захватили его судно. Так бы Хоукинс и кончил свою жизнь на рее. Но из заточения его



■ Анимация в игре замечательная. Волны омыают песок, птички летают в небе...

**ТАК БЫ ХОУКИНС И КОНЧИЛ
СВОЮ ЖИЗНЬ НА РЕЕ,
НО ИЗ ЗАТОЧЕНИЯ ЕГО ВЫЗВОЛИЛ...
ПОПУГАЙ ДЖОНА СИЛЬВЕРА**

ЖАНР ИГРЫ

Adventure

ИЗДАТЕЛЬ

Nobilis

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

GFI / Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК

Kheops Studio

ПОЙДЕТ

Процессор 800MHz,
64Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 1.0GHz,
128Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Два CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.capsurlileautresor.fr



О КОМПАНИИ

■ Kheops Studio – независимая компания, появившаяся в сентябре 2003 года. Большинство сотрудников – выходцы из Cryo Interactive. Их первым проектом стала качественная, но неоригинальная адвенчура «Египет 3: Проклятие Рамсеса» (The Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses). Зато «Возвращение на Таинственный остров» (Return to Mysterious Island) в 2004-м порадовало фанатов жанра оригинальными дизайнерскими находками. А «Жюль Верн: Путешествие на Луну» (Voyage: Inspired by Jules Verne) закрепил репутацию француз как добросовестных и талантливых авторов.

ФАКТЫ

1 гигантский идол

1 смекалистый попугай

1 пирата сожрали пираньи

2 сундука с сокровищами



■ Завязывать морские узлы – полезный навык – в жизни пригодится.

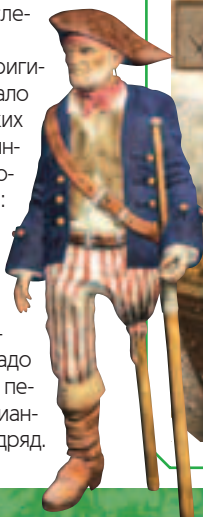


■ А вот и корабль Джима. Увы, его захватили пираты.

вызвали... попугай Джона Сильвера. Умная птица привезла письмо. В конверте лежала карта, где показан путь к Изумрудному острову, и листок с длинной загадкой. Если следовать всем инструкциям, бывший юнга сумеет разыскать клад самого Долговязого Джона.

УЗЕЛОК ЗАВЯЖЕТСЯ

Если ты знаком с «Возвращением», то сразу почувствуешь себя как дома. Практически ничего не изменилось: гуляешь по невероятно красивым местам, находишь вещи и «запчасти», собираешь из них полезные предметы и продвигаешься дальше. Не забывай внимательно изучать тексты головоломок. Там ты найдешь подсказки и всегда будешь знать, что следует предпринять. Одной из самых оригинальных находок стало завязывание морских узлов. Джима постоянно заставляют пользоваться веревками: прикреплять их куда-нибудь или соединять вместе разные штуковины. Выполнено это в виде забавной мини-игры: надо правильно выбрать петельки (всего два варианта) несколько раз подряд.



Ты не только почувствуешь себя кладоискателем, но еще и получишь полезные навыки. К сожалению, далеко не все загадки удачные. Слишком уж много надуманных ситуаций. Нас постоянно в чем-нибудь ограничивают: пускают на небольшой участок местности, где все под рукой. «Серые клеточки» даже не пошевеливаются. А в нужный момент дизайнеры всегда положат на дороге подсказку от Сильвера со всем необходимым. Возня с вещами в рюкзаке также не отнимает много времени. Исчезли и химические опыты (вместо них мы займемся кузнечным делом).

И БУТЫЛКА РОМА

И все-таки игра удалась. Глядя на бирюзовое небо и плещущее у ног море, рассматривая причудливые растения и странные скалы в форме черепа (прямо как в Диснейленде!), ты забудешь обо всех недостатках. Хочется отпереть закрытые пиратами ворота, побывать внутри возведенной коренными обитателями острова статуи, попасть в загадочную лагуну в самом центре Изумрудного и отыскать наконец богатства старины Сильвера. Если ты с детства любил героев Стивенсона, ни в коем случае не пропусти «Возвращение».



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.5

ДОСТОИНСТВА: Отличная графика и анимация; интересная мини-игра с морскими узлами; приятная музыка; игра идеально подходит для поклонников «Острова сокровищ».

НЕДОСТАТКИ: Иногда логика происходящего кажется очень странной и даже противоестественной, игра очень быстро заканчивается; персонажи не заинтересовали.

ИТОГО 7.5 Очень красивая игра по мотивам «Острова сокровищ». Фанаты, не проходите мимо.

В ГОСТИ К РОБИНСОНАМ

СЕМЬЯ ОТДЫХАЕТ



Текст: Алексей «Гморг» Меркухин

Игра «В гости к Робинсонам», как несложно догадаться, создана по мотивам одноименного мультфильма. По уже давно сложившейся традиции Disney Interactive Studios выпустила адаптацию в преддверии мировой премьеры киноленты. На первый взгляд кажется, что разработчики на скорую руку смастерили заурядную аркаду для детишек. Но не будем спешить и приглядимся повнимательнее.

■ «У МЕНЯ СЕСТРИЧКИ НЕТ...»

Льюис — башковитый мальчуган. По воле жестокой судьбы он потерял родителей и теперь днями напролет мечтает о настоящей семье: маме, папе, заботливых сестричках и братишках. Однажды на школьной выставке будущий

Эйнштейн познакомился с Уилбером Робинсоном — сотрудником загадочной «Службы контроля времени». Парень прилетел из будущего, чтобы помешать планам загадочного злодея в котелке. Негодяй охотится за одним из экспонатов — сканером памяти.

Заканчивается все «по-диснеевски» благополучно: зло, как всегда, наказано, а Льюис попадает в будущее, знакомится с остальными Робинсонами и становится неотъемлемой частью этой веселой семейки.

На обложке написано, что «не все персонажи фильма вошли в игру». Так что изволь попроситься с Льюисом. Главным героем сделали Уилбера. Посуди сам, какой из «ботаника» супергерой? А Робинсон с пленок путешествовал на машине времени, да и внешность у него для

подвигов более подходящая. Но почему-то в игре Уилбер спасает мир от катастрофы в одиночку, а не при содействии Льюиса и своих взбалмошных родственников.

■ РАЗДОЛБАТЬ И ИЗУЧИТЬ

Геймплей довольно незамысловатый: сначала нам показывают ролик из анимационной

ЖАНР ИГРЫ

Arcade

ИЗДАТЕЛЬ

Disney Interactive Studios

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК

Disney Interactive Studios

ПОЙДЕТ

Процессор 1.4GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Два CD / Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.meettherobinsons-game.com

**УИЛБЕР СПАСАЕТ МИР ОТ КАТАСТРОФЫ
В ОДИНОЧКУ, А НЕ ПРИ СОДЕЙСТВИИ
ЛЬЮИСА И СВОИХ ВЗБАЛМОШНЫХ
РОДСТВЕННИКОВ**



■ Ни одна детская аркада не обходится без посещения школы.



О КОМПАНИИ

■ Сотрудники Disney Interactive Studios не только создают игры, но и совместно с другими издательствами (Buena Vista Games и THQ) активно продвигают на рынок продукцию различных студий. В преддверии выхода очередного мультфильма прилавки магазинов оккупируют одноименные проекты «по мотивам». Советуем тебе обратить внимание на таких крепких середнячков, как *Finding Nemo*, *Cars: The Videogame*, *Disney's Chicken Little*, *The Incredibles* и *The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe*. А в будущем наверняка появятся и другие игры по мотивам новых мультфильмов студии Диснея.

ФАКТЫ

1 мини-игра портит общее впечатление

5 необычных приборов в арсенале героя

6 часов уйдет на прохождение игры

10 персонажей из мультфильма



■ Вот что происходит, когда пытаешься изменить прошлое с помощью машины времени.



■ На большие расстояния нередко приходится перемещаться в ярком шаре.

для «электробола» (штуковина выпускает заряд электричества) не возьмешь!

Тогда на помощь приходит сканер – пожалуй, самое полезное приспособление. Он не только анализирует свойства предмета и сообщает о нем полную информацию. Изучать можно и живые существа: приборчик буквально за пару секунд расскажет тебе о слабостях противника. Помимо этого за исследование особо ценных вещей в награду выдаются чертежи, позволяющие включать читкоды. Главный герой получает неуязвимость, усовершенствование всех приборов или же модную одежду. Можно, например, нацепить футболку разносчика пиццы. Мелочь, а приятно. В свободное от преследования злодея время Уилбер решает простенькие задачки: перетаскивает ящики с одного места на другое, запоминает, как надо взламывать запертые комнаты, ищет в помещениях спрятанные чертежи. Игровые уровни поразят тебя своими размерами. Иногда можно и заплутать. К счастью, снова выручает незаменимый сканер. Проанализировав несколько вариантов решения проблемы, он подскажет наиболее оптимальный. Благодаря этому ты нигде не «застрянешь».

СЕМЕЙНЫЙ ПРОСМОТР

К сожалению, музыкальное сопровождение подкачало. Пара невразумительных мелодий вызывают не самые приятные эмоции. Зато локализация от студии **troll.ru** удалась. Хотя видеоредактор MTV, участвовавшие в озвучке мультфильма, над русской версией игры не работали, без специально приглашенных звезд не обошлось. Так, главного героя озвучивал Ярослав Гарнаев,



известный многим телезрителям по роли Жени Пирогова в сериале «Кто в доме хозяин?». Да и другие актеры справились со своей работой не хуже: их персонажи шутят и поют песни. В общем, развлекают по полной программе.

Сотрудники Disney Interactive Studios создали на удивление увлекательную, приятную аркаду. Игра «В гости к Робинсонам» понравится всей семье. Дети будут счастливы снова встретиться со знакомыми героями, а взрослые помогут им пройти особенно трудные эпизоды.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.1**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **4.0**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.5
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: Веселая и увлекательная игра, сделанная в лучших традициях «Диснея»; великолепная озвучка, как оригинальная английская, так и русская.

НЕДОСТАТКИ: Игра непродолжительна; первые обучающие миссии и мини-игра «электробол» навевают скуку; некоторые интересные персонажи отсутствуют.

ИТОГО 7.0 Качественная аркада по мотивам нового диснеевского мультфильма для детей.



РЕЦЕНЗИЯ | SILENT HUNTER 4: ВОЛКИ ТИХОГО ОКЕАНА

SILENT HUNTER 4: ВОЛКИ ТИХОГО ОКЕАНА (SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC)

БУРЯ В СТАКАНЕ ВОДЫ



Текст: Артем Эстецких

К встрече с *Silent Hunter 4* (далее – SH4) мы готовились долго и обстоятельно. Еще бы, ведь это едва ли не последний представитель рода настоящих симуляторов! Но вряд ли кто-нибудь мог предположить, что вместо разрекламированного возвращения к истокам мы получим странное недоразумение. Когда на прилавки попадает недоработанная игра, этому уже никто не удивляется. Но Ubisoft Romania перешла все границы.

■ УЖАСЫ ВОЙНЫ

Помни, что текст этой рецензии верен, только если ты установил патч последней версии (на момент написания статьи – 1.2) и пару-тройку любительских модов. Без всего этого в графе «Итого» можно ставить двойку, а диск с игрой смело

выбрасывать на помойку. Признаться, румыны очень постарались, чтобы до неузнаваемости исковеркать практически идеальный *Silent Hunter III*. Кроме шуток, в первоначальную версию симулятора играть невозможно. Чтобы перечислить только самые значительные баги, мне потребовалась бы лишняя пара-тройка полос. Или, быть может, это такой концептуальный ход разработчиков, чтобы мы больше прониклись ужасами войны? Спасибо, нам «понравилось».

Локализованная версия от «Буки», которая продается сейчас на просторах нашей Родины, даже с патчем почти неиграбельна. В режиме кампании тебя все время будут отправлять к острову Лусон с одним и тем же заданием (!). Чтобы исправить эту ошибку, надо почитать

фанатские форумы и скачать любительский мод, официальная заплатка, которая есть сегодня, тут не поможет.

Про такую мелочь, как единая система измерения, я вообще молчу. Цифры на экране – это что? Метры? Футы? Попугаи? Впрочем, какая разница? Информации о ТТХ подводных лодок и торпед нет, по перископу нельзя верно определить рас-

стояние до цели, а данные в энциклопедии о высоте мачт и осадке кораблей вообще никак не связаны с тем, что мы видим в игре. Разумеется, это повлечет изучение массы абсолютно ненужных тонкостей при торпедных стрельбах. В SH4 две крайности: либо ты пользуешься аркадным захватом цели, когда параметры пуска устанавливаются автоматически, либо

**С ВНЕШНИМ ВИДОМ У SH4 ВСЕ
В ПОЛНОМ ПОРЯДКЕ: ЛЮБОВАТЬСЯ
ТИХООКЕАНСКИМИ КРАСОТАМИ
МОЖНО ДО БЕСКОНЕЧНОСТИ**



ЖАНР ИГРЫ

Simulator

ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК

Ubisoft Romania

ПОЙДЕТ

Процессор 2Ghz,
1Gb RAM, 3D-ускоритель
(128Mb), 6Gb свободного
места на диске

ПОЛЕТИТ

Процессор 3Ghz,
2Gb RAM, 3D-ускоритель
(256Mb), 6Gb свободного
места на диске

КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК

До 8

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

silenthunter4.uk.ubi.com



О КОМПАНИИ

■ Если судить по качеству Silent Hunter 4, его разработкой занимались жители румынской деревни, где снимали известный х/ф «Борат». Однако у бухарестской студии Ubisoft Romania впечатляющий послужной список. Помимо пары игр серии Chessmaster компания выпустила конъюнктурную пуштышку Peter Jackson's King Kong, аркадный авиасимулятор Blazing Angels: Squadrons of WWII (со дня на день ожидается выход продолжения – Blazing Angels: Secret Missions) и, наконец, чудесный, потрясающий, изумительный, невероятный Silent Hunter III. Он был просто прекрасен.

ФАКТЫ

1 торпеда уничтожит любой авианосец

1 миллион багов

8 типов подводных лодок

10 одиночных миссий



■ Наблюдать за agonией кораблей – ни с чем не сравнимое удовольствие.



■ Приборная панель одним своим видом внушает уважение.

каждый раз вручную решаешь не самую простую тригонометрическую задачу. На бумажке, разумеется.

Кроме того, в SH4 игроку разрешают слишком много вольностей. К примеру, можно напасть на конвой в надводном положении, играючи прикончить эскорт и вдоволь порезвиться, топя грузовые суда. Какой смысл прятаться от японцев и уклоняться от глубинных бомб, если надо просто всплыть и без особых проблем расстрелять пару-тройку эсминцев? Причем даже не из пушечки, а из 40-миллиметрового зенитного орудия.

AI противника не прочь почувствовать. Обычно он ведет себя вполне адекватно, но порой вытворяет глупости. Самолеты начинают нырять в океан, а капитаны эсминцев вообще совершают нечто неопределимое. В общем, на этом рассказ о SH4 можно было бы и заканчивать, если бы не одно обстоятельство.

ЛУЧШЕЕ, КОНЕЧНО, ВПЕРЕДИ

Сейчас SH4 буквально кишит багами, но все они могут быть (и будут!) исправлены. Игровая механика наладится, смазанные шестеренки геймплея придут в движение, и у игры обязательно откроется второе дыхание.

И есть все основания верить, что к тому времени она не успеет совсем уж устареть. Ведь с внешним видом у SH4 все в полном порядке: любоваться тихоокеанскими красотами можно до бесконечности. Чтобы их описать, не хватит никаких эпитетов. Океанская гладь здесь выполнена с каким-то невероятным, бесподобным качеством. А какие тут закаты! Рассветы! Тропические ночи!

Если раньше после попадания торпеды движок всего лишь аккуратно затемнял текстуру борта, то теперь он честно показывает огромные дыры и внутреннюю обстановку корабля. Ког-

да встречаются две флотилии, разворачиваются совсем уж невероятные батальные сцены. Трассеры, разрывы снарядов, пылающие от носа до кормы суда, купола парашютов, шлюпки, клубы дыма... Будь SH4 чем-то вроде интерактивного скринсейвера, максимальная оценка от «PC Игр» и всенародная любовь были бы ему обеспечены. Но, увы, все куда сложнее. Если вам дороги нервы и душевное здоровье, обходите Silent Hunter 4 стороной. Тем более что предыдущая часть серии – Silent Hunter III – на сегодняшний день еще актуальна.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.9**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **7.7**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.5
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.5
ИНТЕРФЕЙС	6.0

ДОСТОИНСТВА:
Роскошная графика; оригинальные задания; неплохая попытка воссоздать карьеру капитана подводной лодки ВМС США; большой потенциал.

НЕДОСТАТКИ:
Медленная работа движка; вылеты на рабочий стол; странности в режиме карьеры; проблемы с AI; невероятное количество недоработок и ошибок.

ИТОГО 7.0 Silent Hunter 4 представляет собой крайне жалкое зрелище. Годик подождем.

РЕЦЕНЗИЯ | БЫТЬ Г.Х. АНДЕРСЕНОМ

БЫТЬ Г.Х. АНДЕРСЕНОМ. ИСТОРИЯ О ГАДКОМ УТЕНКЕ

СКАЗКИ ДАТСКОГО ОТШЕЛЬНИКА



Текст: Алексей «Гморг» Меркухин

Ганс Христиан Андерсен (Hans Christian Andersen) и поныне считается непревзойденным сказочником. Почти двести лет дети с удовольствием читают занимательные истории об избалованной принцессе, Оле-Лукойе, Маленьком и Большом Клаусах и старухе-ведьме. А что получится, если поместить этих и многих других хорошо знакомых персонажей в одну игру? Сейчас узнаем.

■ НЕ ВСЕ В ПОРЯДКЕ В ДАТСКОМ КОРОЛЕВСТВЕ

События разворачиваются в начале XIX века. Юный Ганс Христиан без гроша в кармане приезжает в Копенгаген, надеясь устроиться в Королевский театр. Кстати, в основе сюжета лежит реальный эпизод из жизни Андерсена. В возрасте че-

тырнадцати лет он действительно отправился в столицу Дании покорять театральные подмостки. Молодой актер добился своего, но довольно быстро потерял голос и был вынужден навсегда покинуть царство Мельпомены. Путь к славе оказался долг и тернист, будущему великому сказочнику пришлось не раз браться за тяжелую работу. Впрочем, мы отвлеклись. В игре ситуация складывается несколько иначе. Никто не хочет брать неизвестного оборванца в театр. Поэтому на первых порах главный герой вынужден батрачить то на старого портного, то на скульптора.

Так бы все и продолжалось, но однажды среди бела дня некий господин Шварц похитил принцессу. Да только этого ему показалось мало. Злодей

созвал армию троллей (твари почему-то похожи на обожравшихся лис в крестьянских рубашках), да еще и заколдовал Копенгаген – город окутала тьма. Почетная роль защитника королевства досталась юному Гансу Христиану. Только ему под силу раздобыть старое огниво и высечь волшебную искру, чтобы спасти столицу Дании. А попутно заполучить ре-

комендации для поступления в Королевский театр.

■ ПРИНЦЕССА НА ГОРОШИНЕ

«Быть Г.Х. Андерсеном. История о гадком утенке» (оригинальное название – *Hans Christian Andersen: The Ugly Prince Duckling*) – это возможность вспомнить самые известные произведения писателя.



■ Эта старушка явно не в себе. Для волшебного зелья она требует дохлую ворону, слизь улитки и змеиный жир.

ЖАНР ИГРЫ

Adventure

ИЗДАТЕЛЬ

The Adventure Company

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК

GuppyWorks

ПОЙДЕТ

Процессор 1.6GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2GHz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Два CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.hca.eu

**ЮНЫЙ ГАНС ХРИСТИАН БЕЗ ГРОША
В КАРМАНЕ ПРИЕЗЖАЕТ В КОПЕНГАГЕН,
НАДЕЯСЬ УСТРОИТЬСЯ
В КОРОЛЕВСКИЙ ТЕАТР**

GUPPYWORKS

A KONGOLAB INTERACTIVE PARTNER

О КОМПАНИИ

GuppyWorks основана летом 2003 года Андреасом Меллером (Andreas Moeller) при поддержке компаний Kongolab Interactive и Syddansk Innovation. Костяк команды составили опытные разработчики, участвовавшие в создании более 70 различных игр. Дебютным творением молодой компании стала небольшая игра для девочек GuppyLife. Однако первым серьезным проектом датских умельцев по праву может считаться «Быть Г.Х. Андерсеном. История о гадком утенке». Игра появилась в продаже на территории США и ряда европейских государств.

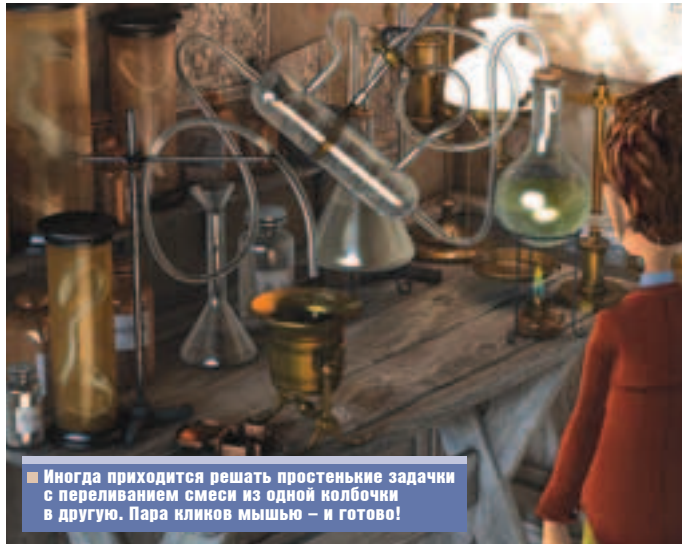
ФАКТЫ

1 вредная принцесса

14 лет виртуальному Андерсену

50 монет у главного героя

131 год со смерти писателя



■ Иногда приходится решать простенькие задачки с переливанием смеси из одной колбочки в другую. Пара кликов мышью – и готово!



■ Улицы Копенгагена окрашены в разные цвета. Например, на серой улице живут одни бедняки, а на красной – сплошь богачи.

То тут, то там на пути встречаются хорошо знакомые по сказкам персонажи: свинопас, девочка со спичками, пучеглазая собака, охраняющая сундук с золотыми монетами... Гансу предстоит выполнить множество опасных поручений: встретиться с троллями, помочь королю расстроить козни Шварца и даже спасти взбалмошную принцессу. Последнее задание – та еще морока: капризная девица не горит желанием возвращаться домой.

Геймплей незамысловат: болтаешь с тем или иным персонажем, получаешь полезную информацию, собираешь разбросанные по всему городу монетки и покупаешь ценные предметы. Фантазии разработчиков можно позавидовать. Только герои сказок способны прятать деньги на улице внутри пня, бочки, корзины или стога сена. Некоторые задания надуманные и с трудом вписываются в сценарий. Чтобы заработать денег на покупку пирожного для капризной принцессы, игрок вынужден тратить время на утомительное обыскивание бочек – вдруг получится добыть еще один ржавый кругляшок.

И СТАР И МЛАД

«Быть Г.Х. Андерсеном. История о гадком утенке» выглядит

более чем достойно. Трехмерные модели персонажей очень неплохие, а фоновые рисунки заставляют восхищаться трудами художников. Общую картину слегка портит неказистая анимация. Возникает такое ощущение, что ты смотришь пьесу в кукольном театре.

К сожалению, необычные приключения юного писателя заканчиваются очень быстро. Не успеешь как следует втянуться, а герои постановки уже выходят на поклон. И мы в знак признательности им аплодируем.

Игра оставляет после себя самые радужные воспоминания. Разработчики не стали доско-

нально копировать сюжеты произведений Андерсена, а создали свою не менее интересную сказку.

Творение GuppyWorks придется по душе и взрослым поклонникам грустных историй Андерсена, и детям, которые только-только начинают знакомиться с творениями великого автора.

Если ты любишь необычные сказки и всегда мечтал побывать в необычном, полном приключений мире, пообщаться с необычными героями и увидеть множество забавных сценок, то скорее отправляйся в магазин. Другой шанс появится нескоро.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **6.6**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **2.3**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

ДОСТОИНСТВА:
Симпатичная графика; необычный сюжет; смешные диалоги; хорошо знакомые по сказкам персонажи; неплохое музыкальное сопровождение.

НЕДОСТАТКИ:
Крайне неудобное управление; некоторые задания плохо вписываются в сюжетную линию; недружелюбный интерфейс; огрехи в анимации персонажей.

ИТОГО 7.0 Необычная переработка произведений великого датского писателя.

РЕЦЕНЗИЯ | ПОЛНЫЙ ПРИВОД: УАЗ 4Х4. УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ

ПОЛНЫЙ ПРИВОД: УАЗ 4Х4. УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ ПО УРАЛЬСКОМУ БЕЗДОРОЖЬЮ



О КОМПАНИИ

■ Avalon Style Entertainment – российская студия-разработчик компьютерных игр, основанная в 1998 году. Ее первыми проектами стали адвенчура «Пластилиновый сон» и FPS «Саботаж: Кулак империи». За ними последовало сатирическое дополнение «Штопор жжот!» к хорошо известной в России игре Postal 2, а также пошаговая стратегия «Жесть».

Ищи
видеообзор
на диске!



ЖАНР ИГРЫ

Racing

ИЗДАТЕЛЬ

1С

РАЗРАБОТЧИК

Avalon Style Entertainment

ПОЙДЕТ

Процессор 2.0GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3.2GHz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Один

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.4x4game.ru



Текст: Павел Демин

Что нравилось игрокам в «Полном приводе»? Узнаваемые российские пейзажи, полная свобода передвижения, отечественные автомобили, которым не страшны ни болота, ни буреломы, ни горы! Все это осталось и в «Уральском призыве». А еще заметно возросла сложность. Разве что визуальный ряд остался совсем без изменений.

Среди уральских гор новичкам точно делать нечего. Это этап для тех, кто легко преодолел все трассы оригинала с закрытыми глазами. На каждом метре дистанции мы рискуем угнаться в яму, из которой не выбраться даже с помощью лебедки (как и было обещано, она появилась!), намертво увязнуть в грязи или вовсе сорваться вниз с обрыва.

Поэтому игроку нужно как следует сконцентрироваться и обдумывать свои действия заранее. Ведь усложнились не только этапы, ужесточились и правила их прохождения. Штрафные баллы начисляют даже за остановку более чем на 15 секунд. И за задний ход – тоже. Не говоря уже про сбивание ограничительных столбиков и возврат на трассу.

Помимо лебедки в арсенале покорителя бездорожья отныне есть компрессор для регулировки давления в шинах. Нельзя не отметить и виртуальную кабину, и новые автомобили. В общем, «Уральский призыв» как нельзя лучше развивает тему езды по бездорожью. Однако высокая сложность может отпугнуть даже поклонников оригинала.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 6.5
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 7.0

+ ДОСТОИНСТВА:
Вид из кабины; новые игровые возможности: лебедка, возможность регулирования давления в шинах; дороги Урала воссозданы неплохо.

- НЕДОСТАТКИ:
Сильно увеличившаяся сложность; остались те же недостатки, что и у оригинала: посредственные звук и музыка; завышенные системные требования.

ИТОГО 6.5 Те же ши, да погуще. Неплохое дополнение для фанатов оригинала.



Урал беспощаден к новичкам.

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25**
или пишите: **sales@gamepost.ru**



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Game Cube
& Resident Evil 4 Limited Edition Bundle

5400 р.



PlayStation 2 Slim

4860 р.



Xbox 360 Premium

14310 р.

**НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ**

ИГРАЙ!



PlayStation 3 Full 60Gb (RUS)

22000 р.



PSP PSP (EURO) Base

5940 р.

■ Игру доставят в день заказа

■ Не нужно выходить из дома,
чтобы сделать заказ



Metal Gear Solid: The Twin Snakes (Players Choice)
1620 р.



Legend of Zelda: Twilight Princess
2160 р.



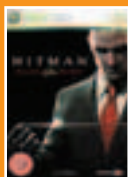
Skies of Arcadia Legends
1755 р.



Sonic Heroes
1350 р.



F.E.A.R.
2025 р.



Hitman Blood Money
2240 р.



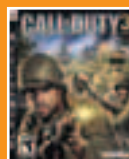
Dead or Alive 4
2160 р.



Chromehounds
2025 р.



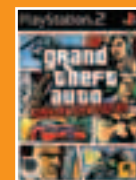
Final Fantasy X (Platinum)
810 р.



Call of Duty 3
2430 р.



Full Auto 2
2430 р.



Grand Theft Auto: Liberty City Stories
1080 р.



God of War
675 р.



Prince of Persia: Trilogy
1215 р.



Shin Megami Tensei: Lucifer's Call
945 р.



Need for Speed Carbon/Ridge Racer 7 Collector's Edition
1404 р.



Blazing Angels
2430 р.

АНК 2. ПРИНЦ ЕГИПТА (ANKH: HEART OF OSIRIS)

УРОКИ ВОРОВСТВА



Текст: Алексей «Гморг» Меркухин

Проснуться в грязи в бедном районе Каира. После вчерашней попойки выйти на центральную улицу города. Собраться с силами, кое-как доковылять до слепого и глухого парикмахера, чтобы он привел нас в божеский вид, иначе в бар не пойдут...

В ПОИСКАХ АНКА

Ankh: Heart of Osiris начинается там, где заканчивается первая часть. Главный герой, юноша Ассиль, обнаружил, что пропал медальон Анк – ценная вещь, из-за которой он в свое время схлопотал древнее проклятие. Конечно, артефакт ему уже не нужен, но все-таки дорог



как память. Пришлось незадачливому парню отправиться на поиски.

ПОЛОВИНКА ИГРЫ

Продолжение клепали целый год. Причем Heart of Osiris за долго до выхода сами авторы нарекли «Ankh 1 1/2». Дело в том, что большая часть локаций позаимствована из оригинальной игры. Диалоги (!), шутки (!!) и головоломки (!!!) взяты оттуда. Даже персонажи остались те же: фараон, его смазливая дочка, бог Осирис, три бестолковых ассасина, воровка Тара и, собственно, сам Ассиль вновь правят бал. И ладно бы *Ankh* оказалась образцовой юморис-

тической игрой. Так нет же, наоборот. А повторно проходить посредственную авантюру, да еще заплатив за это немалые деньги, совсем не хочется.

СКУЧНАЯ ЖИЗНЬ В ЕГИПТЕ

Сюжет поделили на пять глав. В каждой мы управляем одним из трех героев: Ассилем, Тарой или фараоном (такое встреча-

ется довольно редко). Суть задумки такова: персонажи выполняют определенные задания и в финальной главе воссоединяются, чтобы покончить с силами зла. Правда, толку мало, ведь играть-то все равно скучно. Да и не все по достоинству оценят подачу истории, ведь это никак не сказалось на происходящем. *Deck13 Interactive* еще и новые голово-



■ В инвентаре полно предметов, большая часть которых – ненужный хлам.

ЖАНР ИГРЫ

Adventure

ИЗДАТЕЛЬ

Deck13 Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК

Deck13 Interactive

ПОЙДЕТ

Процессор 1.8GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.0GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Два CD / Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.ankh-game.com

Иногда приходится тщательно обшаривать курсором все локации, и в такие моменты игра превращается в сущее наказание

АНК 2. ПРИНЦ ЕГИПТА (ANKH: HEART OF OSIRIS) | REVIEW



О КОМПАНИИ

■ Компания Deck13 Interactive с момента основания занималась разработкой симуляторов, экшенов и стратегий (их наиболее известный проект – *Stealth Combat*). Успеха они не добились, и ребята принялись за приключения. Вышедший в 2005 году *Ankh* стал дебютом компании на новом поприще. Проект получил неплохие отзывы, и это позволило авторам заняться разработкой продолжения. Парни так увлеклись жанром, что готовят к выпуску еще две приключения – *Jack Keane and the Dokktor's Island* и *Seven Symbols*. Hey-желе мы не увидим продолжения истории Ассиля?

ФАКТЫ

1 уморительный говорящий куст

5 глав в игре

20 различных персонажей

20 предметов в инвентаре



■ Глава, в которой мы управляем неуклюжим фараоном, оказалась довольно забавной и интересной.



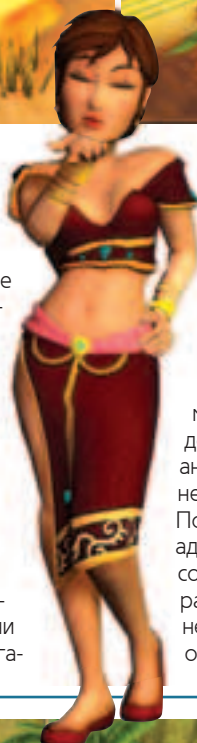
■ В начале игры нам предстоит любым способом развеселить публику в баре. Ужасно нудное задание...

ломки придумать не захотела. А зря, стоило это сделать. Постоянно встречаются так называемые побочные задания. Принеси то, отнеси это, помоги одним, помоги другим... Как правило, надо бегать из одной локации в другую за нужной вещью. Активных точек не пересчитать, бесполезных предметов тоже немало. Иногда приходится тщательно обшаривать курсором все локации, и в такие моменты игра превращается в сущее наказание. Последняя капля – здешний юмор, который и вовсе приводит в ужас. Ничего глупее в юмористических приключениях мы еще не видели. За всю игру мне встретилось всего три действительно уморительных момента, остальные шутки либо взяты из других приключений, либо не рассмешат вообще никого. Конечно, в *Heart of Osiris* много забавных героев, но, вместо того чтобы острить, они предпочитают помалкивать либо же несут околесицу и устраивают глупые пляски. Лишь говорящий куст, который повстречался ближе к финалу, немного порадовал. И на том спасибо.

КАЛЬКА

Deck13 впору назвать главным плагиатором игровой индустрии. Как и в первой части, в

продолжении заимствований хоть отбавляй. Неужели так сложно придумать что-нибудь новое и не «награждать» Ассиля боязнь воды только потому, что такой же страх был у Гайбраша из *Monkey Island*? В этом и проблема: авторы не смогли добиться того, чтобы чужие наработки стали неотъемлемой частью дизайна. Складывается ощущение, что они сделаны просто для га-



ломки и ни для чего больше. Увы, в Deck13 простую истину не могут понять во второй раз. Попытавшись взять высокую планку, они опростоволосились. Нет логичных головоломок, нет смешных эпизодов, нет даже нормальной анимации. А сюжет все это не спасает. Понятия «юмористическая приключения» и «тоска» плохо сочетаются. Жаль, что разработчики и этого, похоже, не понимают. За это они и поплатились.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.3**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **П/А**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 6.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 7.0

ДОСТОИНСТВА: Отличная графика; возможность игры за трех персонажей; великолепная озвучка и милое музыкальное сопровождение; запоминающиеся персонажи.	НЕДОСТАТКИ: Головоломки, большая часть которых надуманна или нелогична; почти полное отсутствие изменений по сравнению с первой частью.
---	---

ИТОГО 6.0 Забавные персонажи не спасли *Ankh: Heart of Osiris*. Просто скучный «квест».

РЕЦЕНЗИЯ | ПЕНУМБРА: ТЕМНЫЙ МИР (PENUMBRA: OVERTURE)

ПЕНУМБРА: ТЕМНЫЙ МИР (PENUMBRA: OVERTURE)

СМЕРТЕЛЬНЫЙ СПУСК



Текст: Борис Соколов

«**П**енумбра: Темный мир» напоминает интерактивный триллер. По законам жанра тут есть интригующая завязка. На черном фоне постепенно появляется надпись: «...Человечество на грани гибели... Если повезет, то к тому моменту, как ты будешь читать это письмо, я буду уже мертв». Этой фразы вполне достаточно, чтобы мы с интересом прильнули к монитору.

■ ПИСЬМО С ТОГО СВЕТА

Февраль 2000 года. Главный герой по имени Филипп недавно похоронил мать. Всего через несколько дней после погребения он получил необычное письмо от своего отца Говарда. Тот умолял сына простить его за все совершенные грехи и выполнить последнюю просьбу:

ТЫ МОЖЕШЬ РАСКАЧАТЬ ВИСЯЩУЮ ПОД ПОТОЛКОМ КЕРОСИНОВУЮ ЛАМПУ ИЛИ ПОДНЯТЬ СО СТОЛА БУТЫЛКУ С ВИСКИ И РАЗБИТЬ ЕЕ ОБ ПОЛ

уничтожить записи о научных исследованиях старика.

В конверте лежал ключ от банковской ячейки. Все бы хорошо, да только нерадивый папашка бросил семью еще до рождения ребенка. К тому же, по официальным данным, Говард умер 30 лет назад. Получается, письмо доставили с того света? Что за чертовщина, надо во всем разобраться!

В банковском хранилище лежала старинная книга со странными чертежами, схемами и непонятными инструкциями. Там говорилось о загадочном месте в необитаемом районе Северной Гренландии. Больше года героя мучили сомнения: кем был его отец, чем он занимался, ради чего бросил возлюбленную? В конце концов любопытство взяло верх – Филипп отправился в опасное путешествие.

■ ОДИН В ТЕМНОТЕ

После загрузки первого уровня не спешите покидать заснеженную тундру. Погляди, как прекрасен яркий солнечный свет. Запомни эти мгновения, отныне тебе не ведать покоя. Большую часть времени ты проведешь в крошечной темноте, исследуя закоулки заброшенных шахт. Хорошо, что в запасе есть фонарик, комплект

ЖАНР ИГРЫ

Action / Adventure

ИЗДАТЕЛЬ

Lexicon Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК

Frictional Games

ПОЙДЕТ

Процессор 1.5GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (32Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2GHz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.penumbra-overture.com



■ Иногда реалистичная физика игры дает сбой: полная бутылка разбилась на мелкие осколки, но на пол не пролилось ни капли жидкости.

ПЕНУМБРА: ТЕМНЫЙ МИР (PENUMBRA: OVERTURE) | REVIEW



О КОМПАНИИ

■ Frictional Games появилась на свет в 2001 году. Первым детищем молодой компании из Хельсингборга стал любительский двухмерный ужастик *Fiend*. В проекте *Energetic* трое шведских студентов попытались совместить 2D- и 3D-графику. Затем ребята написали новый, полностью трехмерный движок *Newton Game Dynamics*. В мае 2006 года разработчики представили на суд посетителей выставки E3 техническую демо-версию проекта *Penumbra*, а в октябре подписали контракт с британским издательством Lexicon Entertainment.

ФАКТЫ

1 год с момента получения письма

3 вида врагов

5 покрытых подземных туннелей

9 предметов вешаем на hotkeys



■ В одной руке надо держать какой-нибудь осветительный прибор, а в другой – лестницу. Оружие приходится прятать за пояс, так что герой становится уязвимым.



■ В рюкзаке валяются разные вещи. Кусок протухшего мяса рядом с болеутоляющими таблетками и неработающей зажигалкой.

просроченной тушенки? Вот молоток – совсем другое дело. С его помощью можно разбить стоящие на полу деревянные бочки и подобрать лежащие внутри них полезные вещицы. В подземельях обитают собаки-мутанты, пауки и огромные черви. Драться с ними не стоит, лучше отсидеться в темном уголке или убежать куда подальше. По мере прохождения ты узнаешь о некоторых эпизодах истории подземного города. Документы в первой шахте датированы 1945 годом, а в самых дальних корпусах записки были написаны около 10 лет назад.

МЕД

Главная изюминка игры – реалистичная физика. Взять хотя бы самый первый этап. Ты можешь раскачать висящую под потолком керосиновую лампу или поднять со стола бутылку с виски и разбить ее об пол. Если удар окажется слишком слабым, то стекло останется целым и невредимым.

Большинство заданий основано на взаимодействии с различными предметами. Придется ломать перегородки, перетаскивать ящики, крутить вентили, дергать рычаги, махать киркой, возводить баррикады, а также искать недостающие предметы для починки механизмов.

ДЕГОТЬ

Разработчики гнались за реализмом и забыли об удобстве. В большинстве современных игр все легко и просто: щелкнул левой кнопкой мыши – раздался выстрел, нажал на R – перезарядилось оружие. И так далее. В творении Frictional Games все иначе. Хочешь разбить бочку? Води рукой из стороны в сторону, как будто ты машешь настоящим молотком. Но самое сложное испытание – открыть стальную дверцу люка. Только через несколько минут понимаешь, что надо встать сбоку и водить мышью, словно перелистывая страницы книги.

«Пенумбра: Темный мир» можно рекомендовать всем, кто обожает survival horror. К сожалению, приятное впечатление от добротно сделанной игры портит неудобное управление и посредственная графика. Многие закрывают на недостатки глаза. В их понимании *Penumbra* – интересный эксперимент, во многом отличный от современных адвенчур. Прочие начинают тыкать пальцем в уродливые текстуры и модели. Да что там, с тебя семь потов сойдет, прежде чем получится открыть какой-нибудь люк, ведущий в новое подземелье. Печально.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **6.6**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **3.5**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 6.5
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 5.0

+ ДОСТОИНСТВА: Реалистичная физическая модель; захватывающий сюжет; напряженная атмосфера – темнота и ощущение закрытого пространства давят на нервы.

- НЕДОСТАТКИ: Слишком долго приходится привыкать к необычному управлению; нельзя сохранять в любом понравившемся месте; устаревшая графика.

ИТОГО 6.0 Разработчики решили напугать нас неудобным управлением и графикой.

РЕЦЕНЗИЯ | КРУТОЙ ТОНИ. ПОХОЖДЕНИЯ БАЛБЕСА

КРУТОЙ ТОНИ. ПОХОЖДЕНИЯ БАЛБЕСА (TONY TOUGH 2: A RAKE'S PROGRESS)

ШКОЛЬНЫЕ ГОДЫ ЧУДЕСНЫЕ



Текст: Алексей «Гморг» Меркухин

Ин — исчадие ада. Тот, кто попытается с ним подружиться или хотя бы завести разговор, окажется на больничной койке. А ведь это просто ребенок. Но вот парадокс: как бы ты ни сопротивлялся, тринадцатилетний дьяволенок Тони все равно тебе понравится. Смотреть на его ужимки и шалости без улыбки невозможно — настолько забавным получился главный персонаж.

■ С ЮМОРОМ ПО ЖИЗНИ

Если ты играл в первую часть, то хорошо запомнил необычного сыщика, который распутывал дело о краже конфет. В «Похождениях балбеса» мы попадаем в детство главного героя, когда тот еще учился в школе. Именно тогда окружающие заметили его дедуктив-

ные способности. Да и талант к шалопайству у парня, очевидно, с рождения. Маленький сорванец ни минуты не сидит на месте: то он сбегает из больницы, то пытается прокрасться в церковь, прикинувшись старичком, то шныряет по кладбищу в поисках гробов... С ним не соскучишься. Персонажи игры подшучивают над многими актуальными темами: политикой, семейными ценностями, смертью, но при этом они не выходят за общепринятые рамки этики и морали. Каждый монолог сорванца — это заряд хорошего настроения на весь день. Герой ничего не стесняется. А ради красного словца он не жалеет никого, порой даже самого себя. Любопытно, кто попытается его задеть, услышит в ответ порцию ехидных замечаний. Неко-

торые фразы Тони адресованы и тебе. К примеру, если ты попробуешь совместить лопату с разводным ключом, Крутони тут же охладит твой пыл: «Какой высокий IQ у человека по ту сторону экрана».

■ ЛОЖКА ДЕГТЯ В БОЧКЕ ЮМОРА

Действие второго эпизода сериала разворачивается в 50-е

годы прошлого века в небольшом американском городке Вашингтон, что в штате Нью-Мексико. В течение восьми часов (примерно столько времени мы потратим на прохождение игры) юный сыщик устраивает на экране театр одного актера. Остальные персонажи выступают в качестве эдакой путеводной нити, которая ведет главного героя к цели. Да-



■ Как можно испортить урок химии? Да очень просто: достаточно смешать парочку несовместимых реактивов — и дело в шляпе.

Ищи
видеообзор
на диске!



ЖАНР ИГРЫ

Adventure

ИЗДАТЕЛЬ

digital tainment pool

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК

Prograph Research

ПОЙДЕТ

Процессор 800MHz,
128Mb RAM,
3D-ускоритель (32Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 1.6GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Два CD / Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.tonytough2-game.de



О КОМПАНИИ

■ Офис Prograph Research расположен в Италии. Компания пробует свои силы в различных направлениях, в том числе и на ниве создания электронных развлечений. В июле 2002 года разработчики выпустили свое дебютное творение – экшен-адвенчуру с видом от третьего лица Tsunami 2265. Спустя четыре месяца в продаже появилась Tony Tough and the Night of Roasted Moths (в России игра известна под названием «Тони Крутони. Бешеная тыква»). Как видишь, вторая часть приключений детектива-очкарика вышла после продолжительного перерыва.

ФАКТЫ

1 паренек с отличным чувством юмора

13 лет исполнилось главному герою

30 небольших по размеру уровней

50 –е годы – время действия игры



■ «Ну почему мне нельзя в женский монастырь?»



■ Подобное дуракавадание происходит в игре постоянно.

же такая, казалось бы, немаловажная деталь, как сюжет, отходит на второй план. Разработчики специально сделали ставку на нескончаемый поток шуток-прибауток. Потому что в остальном детище Prograph Research проигрывает нынешним адвенчурам по всем статьям. Возьмем, к примеру, графику. Авторы отказались от двухмерной мультяшной картинкой в пользу 3D-персонажей и фонов. Начинание, безусловно, похвальное, но что мешало художникам избавиться от огромных пикселей, которыми пестрят все объекты?

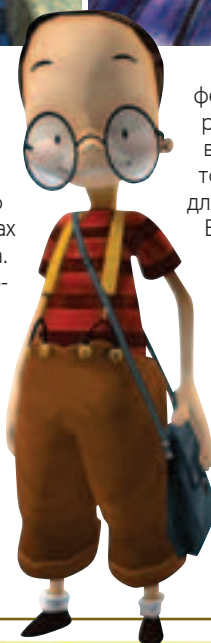
ФОРМЕННЫЙ КОШМАР

На этом проблемы не заканчиваются. Неудобное управление доставляет уйму хлопот, на освоение интерфейса уходит слишком много времени. У нашего Тони нет даже банального блокнота, куда бы он мог записать все текущие задания. Создается впечатление, что разработчики до сих пор не уяснили для себя, что многие традиции в жанре давно уже изменились. «Похождения балбеса» шокируют убогой картинкой, крайне неудачным оформлением главного меню и скучным геймплеем. Увы, в игре почти нет ника-

кой связи между сюжетной линией и головоломками. Большую часть времени приходится бездумно бегать с одного уровня на другой в поисках какого-нибудь предмета. Что, зачем, почему – непонятно.

ТРУДНЫЙ ВЫБОР

Подвести итог очень сложно. С одной стороны, Prograph Research порадовала нас юмором и задором. Но мы видим убогую графику, спорный интер-



фейс и неудобное управление, что превращает игру в настоящее испытание для нервной системы. Выпускать подобное в наши дни – кощунство. «Похождения балбеса» можно порекомендовать только тем, кто готов довольствоваться одними шутками. Впрочем, современные адвенчуры редко нас радуют картинкой.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 6.5
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 5.0

+ ДОСТОИНСТВА: Юмор и еще раз юмор – ради него можно стерпеть все недостатки и пройти игру до конца; интересные головоломки; некоторые уровни симпатичные.

– НЕДОСТАТКИ: Устаревшая графика; не слишком удобное управление; периодически встречаются программные ошибки; утомительная беготня по локациям.

ИТОГО 6.0 От полного провала «Похождения балбеса» спасает великолепный юмор.

GENESIS RISING: THE UNIVERSAL CRUSADE

ЗВЕЗДНЫЕ КРОВОСОСЫ

Ищи
видеообзор
на диске!

ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

DreamCatcher Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Акелла

РАЗРАБОТЧИК

Metamorf Studios

ПОЙДЕТ

Процессор 1.5GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.5GHz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 16

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Три CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.genesisrising-
game.com

Текст: Илья "GM" Вайнер

К концу третьего тысячелетия люди покорили множество галактик и поработили все известные расы. Свободной осталась только одна звездная система, где, по слухам, сокрыто «Сердце Вселенной» — место, где когда-то произошел первый взрыв.

Туда-то и отправляет нас правительство, целиком и пол-

ностью зависящее от церкви. Вот только пожадничали: для священного похода нам ссудили всего один крейсер.

Корабль — лучший друг капитана. В прямом смысле слова. Вместо железных махин мы управляем живыми существами, по жилам которых струится кровь — единственная валюта в *Genesis Rising*. Ее можно откачивать из «тел» поверженных

вражеских линкоров, заодно поправляя здоровье собственного судна. Космические вампиры, да и только!

Вместе с живительной влагой нам достанутся и «гены» противника. Хочешь протонную пушку? Кликни на нужный сегмент ДНК, и она вырастет на корабле за считанные секунды. Можно в один миг переделать флот для решения задачи.

Увы, мутаций немного, а их действие описано из рук вон плохо. Невозможно понять, чем одна пушка лучше другой. Масла в огонь подливает ужасно неудобное управление. Да и задания скучны из-за похожих друг на друга карт.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 4.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 3.0

+ **ДОСТОИНСТВА:**
Возможность менять конструкцию кораблей прямо на поле боя очень полезна: больше не нужно снаряжать огромную разномасштабную флотилию.

- **НЕДОСТАТКИ:**
В игре нет третьего измерения; задние планы невзрачные; управление очень неудобное; однообразные миссии из-за неудачного дизайна карт.

ИТОГО 5.0 Все плюсы смазывает единственный факт — в *Genesis Rising* неинтересно играть.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.0



От кораблей глаз не оторвать. Да и не стоит — пейзажи вокруг удручают.

DVDXPERT

ВЫБИРАЕМ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР



ВРЕМЯ ТИТАНОВ

Беспрецедентный AV-ресивер от компании McIntosh

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

10 DVD-фильмов Universal €12,95

[смотри]

Матрица DVD-изображения до 480к. 480к. 480к. 480к.

[слушай]

Вместе с DVD-фильмом вы получаете в подарок DVD-фильм

[чувствуй]

Full HD проектор ViewD W10000

Позвольте
Комплект акустики 5.1

ЗОЛОТАЯ КОЛЛЕКЦИЯ DVDXPERT КУЛЬТОВЫЕ БОЕВИКИ



PYR/MID

Журнал «DVD Эксперт» —
досконально о выборе домашнего кинотеатра

БАРЬЕР МИРОВ

ИГРА ИЗ АДА



Текст: Александр Максимов

В мае прошлого года сотрудники Ulysses Games анонсировали дебютный проект – «Барьер миров». Они обещали использовать в своей RTS все самые интересные наработки в жанре и заправить получившийся винегрет пригоршней свежих идей. Что же получилось в итоге?

■ ЗАКРЫЙ ВОРОТА В АД

Все шло своим чередом, пока внезапно на территории Европы не появились из ниоткуда загадочные алтари. Оттуда на Землю проникли полчища дьявольских отродий, одно уродливее другого. Чудовища быстро расправились с регулярными войсками и уже приготовились праздновать победу. Но не тут-то было. Они еще узнают, на что способен небольшой

отряд солдат под твоим мудрым руководством.

Разработчики взяли из *Company of Heroes* разделение игровой карты на участки. В центре каждой зоны располагаются алтарь и вышка. Первый связывает наш мир с преисподней, а вторая выкачивает из недр ресурсы, которые мгновенно превращаются в доллары. Регион получится освободить, только когда ты справишься с противниками и запечатаешь алтарь при помощи специального генератора (устройство внешне напоминает крышку от канализационного люка). И так шаг за шагом, пока не завладеешь всеми зонами.

■ В ПОИСКАХ ТАКТИКИ И СТРАТЕГИИ

Игрокам доступны четыре вида пехоты, а также грузовики, мотоциклы и три типа бронетехни-

ки. Авиация, флот и оружие массового поражения отсутствуют – не те масштабы. Помимо обычных солдат с исчадиями ада сражаются два героя: мужичок с пулеметом и девушка-снайпер. Первый обладает уникальным умением под названием «бомбардировка», а вторая устанавливает энергетический щит. В «Барьере миров» не надо морочить себе голову строитель-

ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

Новый Диск

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 

Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК

Ulysses Games

ПОЙДЕТ

Процессор 2GHz, 384Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 2

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD / Три CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=barrieroftheworlds

Твои солдаты могут подолгу не реагировать на вражеские пули или же вдруг самовольно кинуться на врага, показавшегося вдалеке





О КОМПАНИИ

Ulysses Games была основана в 2005 году. «Барьер миров» стал дебютным проектом украинских авторов. Однако в создании игры принимали участие отнюдь не новички. Большинство сотрудников киевской компании успели потрудиться над такими известными проектами, как *X²: Reunion*, *Gauntlet: Seven Sorrows*, *FireStarter* и *HoverAce*. Помимо разработки собственных игр, студия выполняет заказы для других компаний. Художники не прочь нарисовать концепт-арты, а моделлеры – текстуры и трехмерные объекты любой сложности.

ФАКТЫ

1 актриса в видеороликах

2 противоборствующие стороны

4 музыкальных темы вошли в саундтрек

15 затянутых миссий



■ Во время боя юниты сбиваются в кучу. Управлять ими практически невозможно.



■ Потерял очень важный регион, из-за этого невозможно вызвать подкрепление. Придется играть заново.

передовую войска сбиваются в кучу и не слушаются приказов, тебе остается только наблюдать за сражениями со стороны. Искусственный интеллект бойцов не впечатляет. Твои солдаты могут подолгу не реагировать на вражеские пули или же вдруг самовольно кинуться на врага, показавшегося вдалеке. Предугадать действия противника очень сложно. Частенько в игре происходит следующая ситуация: ты захватил алтарь, выставил небольшой караул и отправился покорять следующий регион. Вдруг на пустом месте появляется целая орава мерзких монстров. Естественно, слабая охрана не может справиться с многократно превосходящими силами, и ты теряешь контроль над недавно захваченной территорией.

АДСКИЕ КРАСОТЫ

Каждая миссия предваряется незатейливыми видеовставками. Симпатичная девушка-чревовещатель (движения губ и речь совсем не совпадают) с пирсингом в носу рассказывает душеспасительную историю о том, как на Земле наступил крошечный ад. Смотреть на это без смеха невозможно.

Движок «Барьера миров» поддерживает почти все современные графические достиже-

ния. Тут тебе и динамические тени, и шейдеры, и ragdoll-анимация. Только толку от этого маловато – картинка выглядит бедно и слишком просто. Башни танков поворачиваются рывками, с шагом примерно в 30 градусов. Снаряды вылетают из стволов под невообразимыми углами, а еще бронетехника не умеет стрелять на ходу. Вместо обещанного терраморфинга мы получили лишь банальные изменения текстур земли. О трансформации рельефа и речи не идет. Да и какой в этом смысл, если горы и реки – естественные ограждения на карте. Тип поверхности тоже

совершенно не влияет на исход сражения. В одной из миссий бои гремят на пшеничных полях. При этом растения невозможно поджечь огнеметами и даже смять гусеницами танков.

Первый блин у Ulysses Games получился несъедобным. Остается надеяться, что следующие творения киевской студии будут намного лучше.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 3.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 6.0

+ ДОСТОИНСТВА: Необычный дизайн адских тварей; неплохое музыкальное сопровождение; забавные видеоролики; игроку не надо заниматься сбором ресурсов.

- НЕДОСТАТКИ: Слабая графика; очень высокая сложность; никудышный баланс сил; неудобное управление; слабый искусственный интеллект; частые вылеты.

ИТОГО 4.5 Очень слабая игра, полная недоделок, банальностей и штампов.

FIRST-PERSON SHOOTER

I МЕСТО – S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

РАЗРАБОТЧИК: GSC GAME WORLD
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: GSC WORLD PUBLISHING

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.STALKER-GAME.COM

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (40)

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Неплохой шутер с элементами RPG. Шесть лет разработки не прошли даром. «Сталкер» – одна из лучших отечественных игр.

ЧТО ЕЩЕ?

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Номер с рецензий: 12 (36)

Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер

PREY

Номер с рецензий: 09 (33)

Мнение редакции: 8.0, Игра Месяца



ACTION

I МЕСТО – DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

РАЗРАБОТЧИК: ARKANE STUDIOS, KUJU ENTERTAINMENT

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.DARKMESSIAHGAME.COM

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (34)

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Одна из лучших – наряду с Oblivion – игр 2006 года. Искрометный фэнтезийный экшен с ролевыми элементами на движке Half-Life 2. Обязательная покупка для любого геймера.

ЧТО ЕЩЕ?

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Номер с рецензий: 01 (37)

Мнение редакции: 8.0

TOMB RAIDER: LEGEND

Номер с рецензий: 06 (30)

Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



SIMULATION

I МЕСТО – TEST DRIVE UNLIMITED

РАЗРАБОТЧИК: EDEN GAMES

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.TEST-DRIVEUNLIMITED.COM

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

Need for Speed Pro Street грядущей осенью придется несладко. Eden Games разработала великолепную аркадную гонку, в которой можно прокатиться не только на дорожной машине, но и на мотоцикле. Надоело соревноваться с компьютером? К твоим услугам многопользовательский режим. На Гавайях полным-полно отчаянных парней.

ЧТО ЕЩЕ?

GTR 2

Номер с рецензий: 11 (35)

Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер

NEED FOR SPEED CARBON

Номер с рецензий: 12 (36)

Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца



Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.



ГИД

ПОКУПАТЕЛЯ

STRATEGY

I МЕСТО – COMPANY OF HEROES

РАЗРАБОТЧИК: RELIC ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.COMPANYOFHEROES.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Одна из лучших стратегий 2006 года. Яркая, стремительная, с неплохим многопользовательским режимом. Не игра – мечта. Relic не подвела. Она еще раз доказала, что умеет разрабатывать не только отличные фантастические проекты вроде Warhammer 40.000: Dawn of War, но и вполне достоверные. По мотивам Второй мировой войны.

ЧТО ЕЩЕ?

ЕВРОПА III

Номер с рецензий: 03 (39)
 Мнение редакции: 9.0, Игра месяца
C&C 3: TIBERIUM WARS
 Номер с рецензий: 05 (41)
 Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



MANAGEMENT/LIFE SIM

I МЕСТО – CAESAR IV

РАЗРАБОТЧИК: TILTED MILL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CAESARIV.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

ОПИСАНИЕ

Caesar IV – невероятно интересная и красивая экономическая стратегия от создателей Children of the Nile. Суть игры проста: нужно возвести живописный город, защитить его от природных напастей, иноземных захватчиков и при этом не разгневать его обитателей.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2007

Номер с рецензий: 01 (37)
 Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ
 Номер с рецензий: 11 (35)
 Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер



ROLE-PLAYING GAME

I МЕСТО – JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

РАЗРАБОТЧИК: BIOWARE CORPORATION
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: JADE.BIOWARE.COM/SPECIAL EDITION/
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (40)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

ОПИСАНИЕ

Долгожданная игра от кудесников ролевого жанра из BioWare. Волшебный мир, так похожий на Древний Китай, где обрели пристанище гигантские носороги, лисы с двумя хвостами, седовласые мастера кун-фу... Давненько мы не видели столь впечатляющей концепции. Да и графика не подкачала. Даже не верится, что игру портировали с Xbox.

ЧТО ЕЩЕ?

GOTHIC 3

Номер с рецензий: 12 (36)
 Мнение редакции: 8.0, Тема Номера, Игра месяца
NEVERWINTER NIGHTS 2
 Номер с рецензий: 01 (37)
 Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



SPORTS

I МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 6

РАЗРАБОТЧИК: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: PES6.NET
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

По мнению многих, FIFA от Electronic Arts – не футсизм, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпад, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но, поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

FIFA 07

Номер с рецензий: 11 (35)
 Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер
VIRTUAL TENNIS 3
 Номер с рецензий: 05 (41)
 Мнение редакции: 8.0



ADVENTURE

I МЕСТО – BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH

РАЗРАБОТЧИК: REVOLUTION SOFTWARE И SUMO DIGITAL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.BROKEN SWORDTHEANGELOFDEATH.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

ОПИСАНИЕ

Добротное продолжение культовой серии квестов. Искрометные шутки героев заставят тебя улыбнуться не один раз. А занятный сюжет удержит у экранов на долгие часы.

ЧТО ЕЩЕ?

THE SECRET FILES: TUNGUSKA

Номер с рецензий: 12 (36)
 Мнение редакции: 7.0
DESTINATION: TREASURE ISLAND
 Номер с рецензий: 06 (42)
 Мнение редакции: 7.5



MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

I МЕСТО – WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

РАЗРАБОТЧИК: BLIZZARD ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD / ЧЕТЫРЕ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WOW-EUROPE.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

The Burning Crusade ждали во всем мире. Миллионы фанатов готовы были стоять в очередях часами, лишь бы купить вожделенный адд-он. И это неудивительно, ведь Blizzard обещала порадовать фанатов WoW сразу двумя невиданными доселе расами, новой игровой зоной и множеством других находок. Обещала – и не подвела.

ЧТО ЕЩЕ?

EVERQUEST II: ECHOES OF FAYDWER

Номер с рецензий: 03 (39)
 Мнение редакции: 8.0
GUILD WARS NIGHTFALL
 Номер с рецензий: 12 (36)
 Мнение редакции: 7.5





HEROES

OF MIGHT AND MAGIC V:

ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ОРКИ

Текст: команда Nival Interactive

Первую часть наших дневников о разработке финальной части *Heroes of Might and Magic V* мы решили посвятить оркам, с которыми игрокам предстоит познакомиться уже в ходе первой кампании. Сюжет игры поведает тебе, как Повелители Орды повлияли на исход гражданской войны в Империи Грифона и чем завершилась их кровопролитная схватка с Биарой.



■ В бою орочки юниты впадают в ярость.



■ Известный факт: орки, как и гномы, не любят лошадей. Но не имеют ничего против буйволов.



■ Обитатели Stronghold'a – оседлые кочевники – никак не могут расстаться со своими шатрами.



■ Гоблины (на переднем плане) – редкостные трусы. Чуть запахнет жареным, сразу же перебегают на сторону врага.

Орки стали центральными фигурами нового проекта в силу нескольких причин. Во-первых, в мировом фэнтези они являются самыми узнаваемыми существами: их характер, манера поведения и цели описаны в многочисленных книгах. Во-вторых, орки и родственные им создания присутствовали во всех предыдущих частях игры. Да и их лидеры – герои-варвары – знакомы каждому поклоннику **HoMM**. Еще одним основанием для появления этой расы послужило желание западного издателя связать события второго дополнения и игры **Dark Messiah: Might and Magic**, в которой тоже «засветились» орки. Пару лет назад наш сценарист Сергей Величко придумал историю о пришествии Темного мессии и его гибели в рамках сюжета пятых «Героев». Правда, эта идея так и не была воплощена, но продюсерам из **Ubisoft** она очень понравилась. Первоначальную задумку немного изменили: по сценарию «**Повелителей Орды**» некро-мант Арантир спровоцировал... Впрочем, интригу убивать мы не будем: сам все узнаешь, когда выйдет игра.

Легенда гласит, что орки своим происхождением обязаны страшным кровосмесительным опытам. История этих созданий берет начало в далекие времена – за 600 лет до событий, описанных в **HoMM V**. В час полного лунного затмения заточенные в тюрьму князя демонов вырвались на свет божий и погрузили Асхан в хаос. Объединенная армия людей, гномов и эльфов терпела поражение за поражением. Тогда призванные на помощь маги Семи городов начали экспериментировать, смешивая кровь демонов и обычных смертных – невольников и осужденных преступников. Так появились рабы-воины, названные орками. Такие же яростные, как и бесы, они стали главной ударной силой альянса и решили исход войны. Однако возник вопрос: что делать с существами, «выведенными» только для того, чтобы воевать? Ответ нашелся быстро: раз они сильны и выносливы, пусть работают в рудниках и каменоломнях. Но через 150 лет рабы отказались повиноваться и объявили себя свободным народом. После долгой войны они покинули земли людей и двинулись на восток – в

бескрайние степи Ранаара, где и нашли пристанище. Дополнение расскажет о вторжении орков во владения своих прежних господ и о том, удалось ли бывшим невольникам отомстить хозяевам. По изначальному плану прообразами этих существ являлись восточные кочевники вроде монголов. Орки должны были заниматься охотой и разведением скота, странствовать по бескрайним степям Асхана и жить в палатках, которые они устанавливали бы на каждом новом пастбище либо перевозили на телегах (а во время стоянки разводили огонь для приготовления пищи). Но как бы сей образ ни соответствовал нашим племенам, концепцию пришлось пересмотреть. Орки не утратили свободолюбия и непримиримости, но забыли про бродяжничество и осели – у каждого народа в мире **HoMM** должен быть свой город. Так из прошлых частей в игру вернулся замок Stronghold. Правда, мы слегка изменили его архитектурный стиль: палатки превратились в шатровые постройки из костей и кожи.

Сначала мы хотели, чтобы наши персонажи были похожи на тех, что ты видел в **Dark Messiah**. Но потом отказались от этого, поскольку, во-первых, пятые «Герои» и DM стилистически разные игры, а во-вторых, мы посчитали, что наши создания должны быть экстравагантными. Сказано – сделано! У Толкиена и близзардовцев орки передвигаются верхом на волках, в мире **Warhammer** – на свиньях, а в **HoMM V** они оседлают буйволов! К слову, во всех частях серии представители этой кровожадной расы выглядели по-разному. Во второй части это были странные существа оранжевого цвета с кабаньей головой, в третьей стали зеленокожими и смахивающими на обитателей мира **Warhammer**, в четвертой вновь превратились в свинообразных юнитов, но на сей раз научились метко бить из лука. Мы составили список воинов, которые должны были войти в новую армию. Перечень получился большим, поэтому с некоторыми созданиями пришлось расстаться. На роль обитателей Stronghold'a претендовали: огры (великаны-людоеды), тролли, бегемоты (чудовища из **HoMM III**), циклопы, гоблины, кентавры и орки.

Кентавры, хорошо знакомые фанатам, в предыдущих частях всегда меняли замок. Это показалось нам хорошей традицией: мы «поселили» их в цитадели Орды и «обучили» искусству стрельбы. Обратились мы к истории серии и при определении сильнейшего существа армии. Им стал циклоп, как в **HoMM I – II**. Кандидатуру летающего юнита обсуждали долго. Вариантов было не счесть, под знамена орков думали призвать даже... бабу-ягу. В итоге мы вернули в мир «Героев» виверн: в третьей части игры они жили в «болотной» крепости. Огры и тролли не приглянулись коллегам из **Ubisoft**. Но свято место пусто не бывает. На смену пришли орки-вожди – элита армии – и шаманки, умеющие искусно обращаться с магией (в отличие от других обитателей замка). Создавая новый город, мы стремились наделить каждое существо необычными способностями и запоминающимися чертами. Удалось нам это сделать или нет – судить игрокам, которые увидят дополнение осенью 2007 года.

На этом мы прощаемся с тобой до следующего номера, в котором ты найдешь очередной выпуск дневников.

Ищи репортаж с презентации на диске!



■ Орочья армия почти в полном составе.



KING'S BOUNTY: ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Текст: Иван «Айвен» Магазинников,
гейм-дизайнер Katauri Interactive

Рад в очередной раз приветствовать тебя на страницах журнала. Начну без раскочки с самой главной новости. Ты наверняка сразу же обратил внимание на заголовок статьи. Это не опечатка! Теперь наша игра считается идейным наследником *King's Bounty* не только де-факто, но и де-юре. Отныне она носит гордое имя «*King's Bounty: Легенда о рыцаре*». А сейчас я расскажу о том, как это произошло, и о многом другом...

КОРОЛЕВСКАЯ ШЕДРОСТЬ

«- "Рабочее имя" короля гномов – Ахилл. Но нам нужно избавляться от ассоциаций

с известными персонажами.

- Ну давайте букву допишем какую-нибудь. Король Бахилл, например...

Нет, лучше не надо.

Обсуждение сюжета

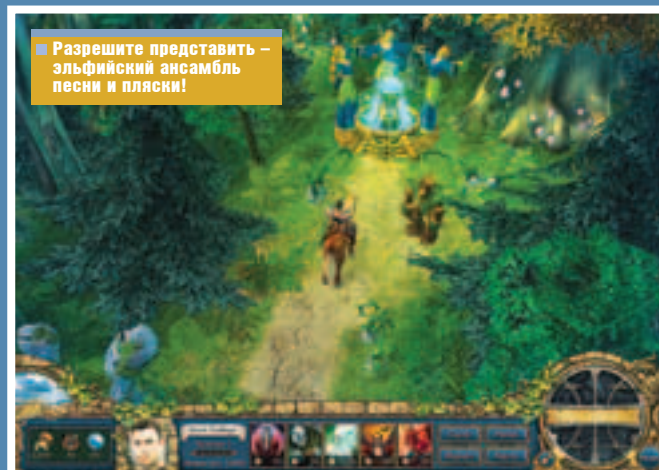
Еще на стадии формирования игровой концепции «*Легенда*» задумывалась как «современный римейк *King's Bounty*» (см. «*РС ИГРЫ*» №2(38)). В итоге игра оказалась настолько пропитана духом нестареющей классики, что даже наши друзья и коллеги в разговорах между собой «переименовали» проект.

Обсуждая название игры с издателем, мы шутки ради включили вариант *King's*





■ Такое впечатление, что Болотный Дух появился на свет в замке некромантов. Уж очень гармонично смотрится он на фоне зеленоватых интерьеров.



■ Разрешите представить – эльфийский ансамбль песни и пляски!

Bounty в общий список. Поострили и забыли. Зато продюсеры взяли наше предложение на заметку: в фирме «1С» работают настоящие профессионалы, у которых к тому же все хорошо и с чувством юмора. Пока мы трудились над игрой, издатель обратился в мировые патентные бюро, чтобы выяснить судьбу торговой марки, а по возможности и получить соответствующую лицензию. И это удалось сделать! Теперь «1С» принадлежат все права на King's Bounty.

Когда партнеры предложили сменить название, мы сперва подумали, что они нас разыгрывают. Но вскоре выяснилось, что ни о каких шутках и речь не идет – наши мечты усилиями издателя воплотились в реальность, а список разрабатываемых в России продолжений тактических и стратегических игр пополнил еще один проект. Воодушевлению не было предела! Оказалось, волшебная фраза «я делаю King's Bounty!» здорово стимулирует творческий процесс.

Впрочем, довольно лирических отступлений – перехожу непосредственно к Дневникам. В этот раз я решил отказаться от привычной формы повествования: рассказ пойдет не о буднях разработчиков, а о сказочном мире Эндория, по которому путешествует наш доблестный герой, и о тех местах, где ему доведется побывать, следуя воле судьбы и короля.

НАША СЛУЖБА И ОПАСНА, И ТРУДНА

«- А зачем нам на интерфейсе кнопка "Лопата"?»

- Чтобы клады копать.

- Так мы их еще даже не программировали.

- Ну "привяжи" к ней другое событие.



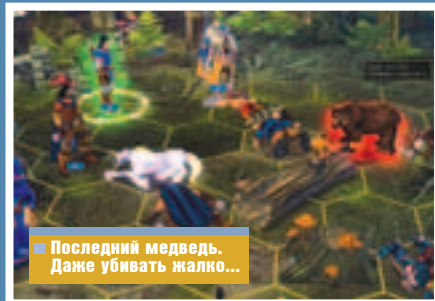
■ Паук, хоть и мертвый, бегают и кусает похлеще живых.

Пусть лошадь ржет, например.

- Ага. Ржет после нажатия кнопки "Лопата". Символично!»

Программирование интерфейса

Для начала я хочу познакомить тебя с главным персонажем и поведать, чем он занимается. Разрешите представить – Билл Гилберт (сразу оговорюсь: ты волен выбрать любое имя в начале игры), доблестный рыцарь и специалист по поиску пропавших либо похищенных артефактов и древних кладов. Или попросту охотник за сокровищами, как говорят в народе. Разумеется, он бы предпочел

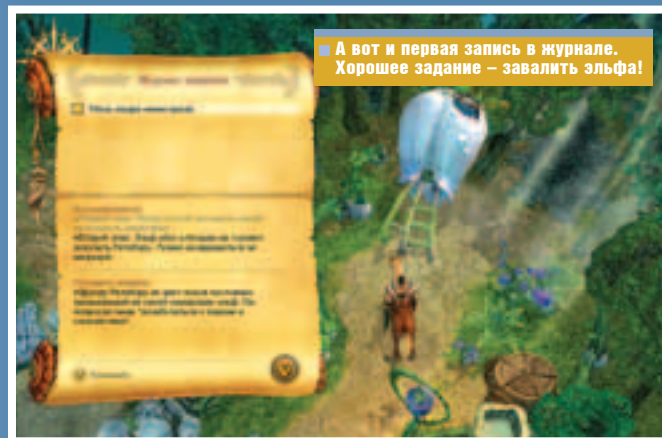
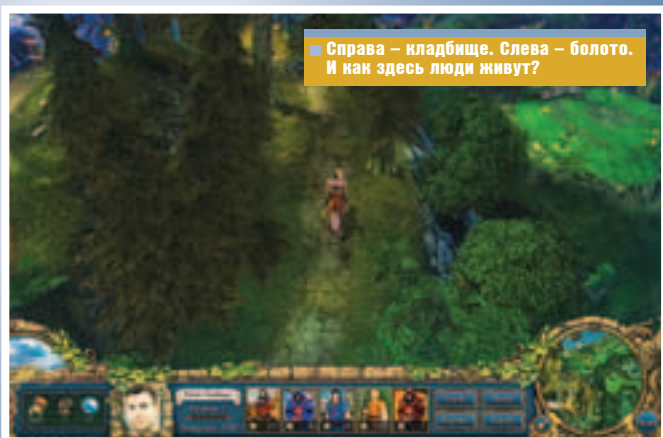


■ Последний медведь. Даже убивать жалко...



■ Редкий скриншот, запечатлевший заснеженный пейзаж.





стать «охотником на драконов» или «грозою демонов», но, увы – в нашем случае не герой выбрал профессию, а профессия нашла героя. Как лучший воспитанник Рыцарской Школы, Билл Гилберт был рекомендован на королевскую службу и занял место предыдущего, без вести пропавшего знатока древних кладов. Именно эту роль тебе и предстоит сыграть, погрузившись с головой в мир опасностей и приключений...

КОРОЛЕВСТВА И ЗЕМЛИ ЭНДОРИИ

«Прямо пойдешь – замок найдешь.
Налево пойдешь – монстра убьешь.
Направо пойдешь – “неизвестный баг”
и вылет в Windows».

Комментарии тестера

Эндория – это несколько больших континентов, отличающихся климатом и обитающими там существами, ряд островов и, конечно же, множество подземелий, склепов и сокровищниц, которые предстоит посетить нашему искателю древних реликвий. Работая над картой игрового мира, мы поставили себе такую задачу: территории должны различаться по дизайну и выделяться какими-то необычными объектами, способными поразить игрока.



Первой областью, которую ты увидишь, будет **Дарион** – королевство людей, омываемое морями. Это край полей и лесов, морских пляжей и бескрайних долин. Но и в солнечном Дарионе не все спокойно – нашему герою придется не раз и не два спускаться в мрачные склепы и подземелья, очищать кладбища от нежити и сражаться со свирепыми обитателями болот. Мы уж молчим о постоянных заговорах против монарха и тревожной обстановке на границах.

Морское государство, называемое **Островами Свободы**, было основано пиратами и головорезами. Здесь готовы принять любого – будь ты хоть безжалостный убийца или контрабандист-неудачник. Но каждый житель обязан соблюдать простые законы этой страны и делиться своей добычей. Морские баталии, непрекращающиеся интриги, торговля краденными артефактами и поиск пиратских сокровищ – вот чем живут обитатели Островов.

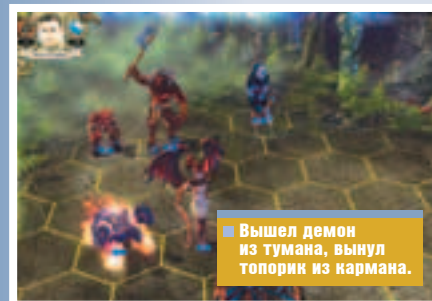
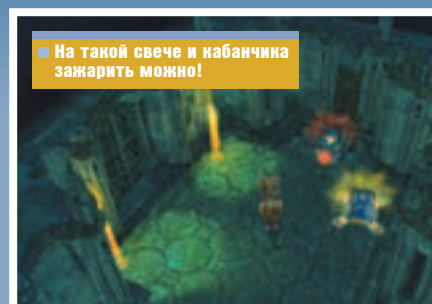
Попасть в королевство гномов – **Кордар** – можно лишь по воздуху или по подводному туннелю. Заснеженные горы континента – лишь малая часть владений бородачей. Многочисленные замки и фабрики скрыты в пещерах и шахтах глубоко под землей, и карлики ревностно охраняют подземные границы своего царства. В самых недрах Кордара находится Портал. Тысячи лет назад местные чародеи создали этот магический артефакт. И лишь чудо спасло горный народ от полного уничтожения: Портал вел в пылающий **мир Демонов** (тебе доведется побывать и там), откуда в пещеры хлынули орды тварей. Напуганные нашествием гномы навсегда отказались от ворожбы и выбрали технологический путь развития.

Долина Магии – место сосредоточения волшебных сил, облюбованное чародеями и их учениками. Потоки магической энергии искажают реальность, рисуя весьма причудливые образы. Развалины храмов и подземелья, полные древних сокровищниц, могут стать могилой для безрассудного искателя приключений – древние колдуны хорошо умели охранять свои богатства. Не менее экзотична и соседняя **Эллиния**, край эльфов. Сразу два мира сливаются друг с другом в этой загадочной стране: мир живых, где в Волшебном лесу царствуют эльфы, и мир мертвых, в котором безраздельно правят некроманты, а по **Доли-**

не Смерти бродят усопшие. Представь себе зеркало, искажающее изображение. Там, где в Эллинии шумят сосны и подергивается рябью лесное озеро, в Долине зловеще скрипят высохшие деревья и дышит гнилью бездонная трясина. Древнее святилище превращается в пыльный склеп, а волшебная поляна – в кладбище. В местах пересечения миров можно перенестись из Эллинии в Долину Смерти – достаточно лишь умереть... Или воскреснуть...

Не забудем и про холодный, неприветливый **Мурок** – новое пристанище орков, изгнанных из родных степей сотни лет назад. Обледеневшая почва и свирепые хищники не напугали чужаков: врожденная свирепость и неукротимая жажда жизни позволила зеленокожим воинам стать хозяевами северного континента. Освоившись, они даже задумались о возвращении на родину. Многие тайны древности скрыты в бесплодных землях Мурака, а в храмах забытых богов можно обнаружить странные предметы, разгадать назначение которых предстоит нашему бесстрашному рыцарю...

На этом я завершаю свое повествование. Надеюсь, рассказ об Эндории заинтересовал тебя. До встречи через два месяца!



ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН? НЕ ГРУСТИ!



Call of Duty 3

1680 р.



Tekken Dark
Resurrection

1260 р.



Lost Planet
Limited Edition
(region free)

2520 р.

РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО в интернет магазине GamePost

- * Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
- * Игру доставят в день заказа

PlayStation 2 (Slim)
4860 р.



Nintendo Wii
С игрой Wii Sports
9585 р.



Xbox 360
Premium
14850 р.



PlayStation 3
Rus (60 GB)
22000 р.

Играй
просто!
GamePost

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru

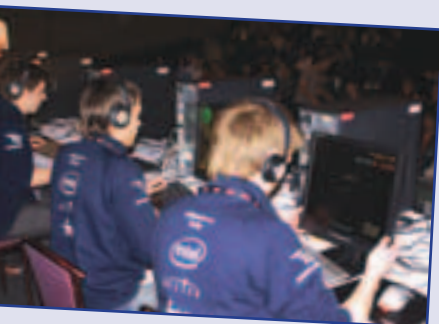


Все цены действительны на момент публикации рекламы

ЦЕРЕМОНИЯ НАГРАЖДЕНИЯ В ОБЛАСТИ ЭЛЕКТРОННОГО СПОРТА

GOOD GAME AWARDS

Словами “Good Game” киберспортсмены выражают уважение друг другу после удачно проведенного боя. GG – ни много ни мало символ победы. Именно поэтому новую церемонию награждения в области киберспорта назвали Good Game Awards.



Это мероприятие – первая в истории российской игровой индустрии попытка вывести соревнования профессиональных геймеров на новый уровень и привлечь внимание широкой публики. На шоу были приглашены знаменитости, иностранные гости, десятки журналистов и даже представители телеканалов.

Помимо вручения позолоченных статуэток организаторы из **eSport Lab** провели конкурсы и раздали множество призов, в том числе и весьма солидных – например, девушка из команды **Megapolis** получила современную видеокарту! Посетители вели себя бойко: не только глазели на мониторы, развешанные в холле, но и вступали в любительские команды и пробовали – увы, безуспешно – обыграть в **Counter-Strike** знаменитых шведов из **SK Gaming**.

Мы, понятное дело, тоже не остались в стороне. Многим из пришедших достались свежие номера журналов «**PC ИГРЫ**» и «**Страна Игр**», а также призы от нашей медиакомпании. Неудивительно, что через час после начала праздника половина присутствующих разгуливала в фирменных геймлендовских футболках! А тем, кто не разжился нашей продукцией, роскошная девочка-косплеер наклеивала стикеры «Я люблю (game)land».

Ровно в шесть часов и зрители, и номинанты собрались у сцены с огромным экраном. Награды за достижения в области виртуального спорта вручали видные деятели индустрии (в том числе и наш издатель **Олег Полянский**), а вели церемонию видеожурналисты **MTV** – **Пашков** и **Тая**. О победителях **Good Game Awards** ты можешь узнать из врезки на этой же странице, а мы пока поведаем тебе о другом важном событии того вечера.

В антракте между награждениями прошел шоу-матч между российской командой **Virtus.pro** и скандинавами из **SK Gaming**, завершившийся со счетом 2:1 в пользу наших. Подробностями нешуточной борьбы поделились с нами **Ирина Семенова**, руководитель «Виртусов»:



Матч был во многом символическим. Предыдущая наша «игра на сцене» против **SK** состоялась три года назад, на **Electronic Sports World Cup 2004**. Тогда нам удалось одержать верх над многократными чемпионами мира и Европы. И вот новая схватка!

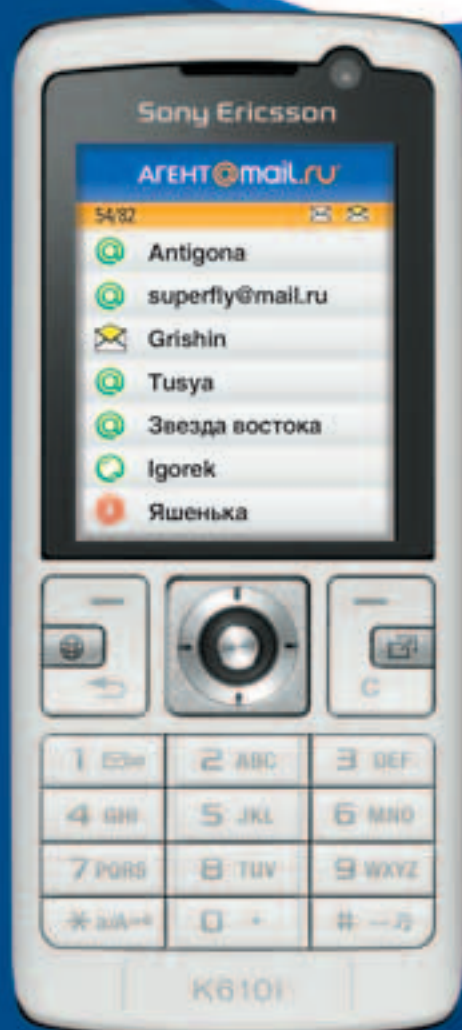
Отчаянная борьба и проигрыш на первой карте здорово завели «виртусов». Наша победа во второй игре со счетом 16:0, конечно, не показательна: высокий уровень мастерства опытных шведов известен всем. Для нас это урок: потерять контроль над игрой может любая команда мира, если не сумеет быстро перестроиться. Но было приятно в родных стенах с таким счетом «уделать» давнего соперника. Третий раунд стал самым напряженным – преимущество постоянно переходило от одной команды к другой. Парни из **Virtus.pro** не подкачали.

Что и говорить, праздник киберспорта удался на славу! Надеемся, он не разочарует посетителей и в следующем году. Во всяком случае, организаторы уже подумывают о Good Game Awards 2008!



ПОБЕДИТЕЛИ GOOD GAME AWARDS

Лучший спортсмен – cooler
Открытие года – Virtus.pro/Alan
Лучший проект – Пермский Период
Лучший турнир – WCG RP
Лучший игровой центр – 4GAME
Человек года – Денис «bull3t» Самохин
За вклад в развитие киберспорта – Дмитрий «с58|d1mon» Кузнецов
Лучший манипулятор – Logitech G5
Лучший гаджет – Sony Ericsson w950i
Лучшая игровая консоль – Xbox 360
Лучшая игровая станция – Kraftway
Лучшая компания – Samsung Electronics



Ура, появился мессенджер Mail.Ru Агент для мобильных!

Наконец-то общение можно не прерывать никогда! Будь на связи с друзьями на улице, в транспорте, в кафе, на перемене в школе или институте. :)

Скачай программу по ссылке «Мобильный Агент» с wap.mail.ru и сразу же начинай общаться!

Программа полностью бесплатна, при использовании ты платишь только за Internet-gprs трафик своему оператору, а это от 30 копеек до 1 рубля за 100 килобайт.

В 100 килобайт умещается около 200 стандартных SMS-сообщений на русском языке. Получается, что эквивалент 200 SMS-ок будет стоить тебе менее 1 рубля! К тому же общаться в реальном времени гораздо удобнее, чем ждать ответа на SMS-ку по несколько минут.

Ну а если ты все-таки не можешь отказаться от привычных SMS-ок, то Mail.Ru Агент дает тебе возможность отправлять их абсолютно бесплатно.

Подробнее обо всех возможностях Мобильного Mail.Ru Агента – <http://mobile.agent.mail.ru>

@mail.ru
Будь всегда на связи!

скачай на
wap.mail.ru

EDITORIAL



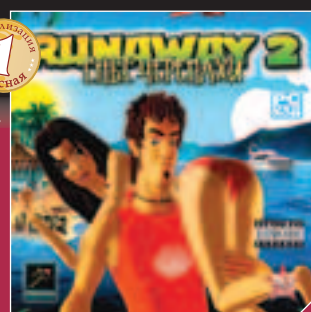
До нынешнего номера я отечественные локализации не жаловал. Не жалую и поныне. Во-первых, любой перевод в чем-то проигрывает оригиналу, во-вторых, большая часть тех проектов, что попались мне в мае, не радует. Многопользовательский экшен **The Ship** вопреки стараниям так и не запустился (а я действительно старался!). Вероятно, онлайн-сервис Steam опять дал дрозда. В прошлый раз мы поносили эту ужасную технологию, пытаюсь установить Half-Life 2. Тогда тоже ничего не вышло (читай авторскую колонку Андрея Первого во втором номере за текущий год).

Разочаровал градостроительный симулятор **City Life Deluxe** от «Акеллы». Чтобы наслаждаться игрой, нужно вставить диск в привод, запустить установочный файл, извлечь диск из привода, переписать код, вновь вставить диск в привод, дождаться, пока завершится установка, и пройти проверку **StarForce**. Настоящая пытка! Однако более всего огорчает качество переводов. Грубый, неотесанный текст – верный признак того, что перед тобой русская версия. Уж прости за откровенность. Стоит запустить какую-нибудь **Penumбра**, и слезы на глаза наворачиваются. Есть, конечно, и приятные исключения: например, **Runaway 2**, **The Sims 2 Времена года** или **Jade Empire** (ошибки встречаются, но при таком объеме исходного материала их попросту не избежать). Неплохо адаптирован **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. Для тех, кто уже ознакомился с оценками и теперь негодует, поясню: неплохо – не значит отлично. С описанием юнитов и зданий действительно беда. А вот озвучка просто великолепна!

Но не буду более утомлять тебя своими размышлениями. Читай – и делай выводы!

RUNAWAY 2: СНЫ ЧЕРЕПАХИ

ЖАНР	Adventure
РАЗРАБОТЧИК	Pendulo Studios
ИЗДАТЕЛЬ	ND Games
ЛОКАЛИЗАТОР	Lazy Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.runaway-thegame.com
www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=runaway2	



Адвенчуры ныне переживают не лучшие времена. Да что там юлить – жанр лихорадит. В таких условиях к солнцу пробиваются только самые лучшие проекты, остальные гибнут сразу после рождения. А вместе с ними закрываются и компании-разработчики. **Pendulo Studios** вышла и подарила нам вторую часть **Runaway**.

«**Сны черепахи**» – без сомнения, лучшая локализация нынешнего месяца, образчик профессионального перевода. Авторы не только сохранили дух оригинала, но и скрупулезно вывели каждое предложение. В итоге диалоги получились яркими, живыми. Перед нами действительно герои приключенческого романа, а не сборище канцелярских крыс. Поверь, это самые лестные слова, которыми можно наградить адаптированную для российского пользователя игру. Впрочем, профессионально переведенные тексты – далеко не единственное достоинство **Runaway 2**. Замечательная озвучка – вот чем ценно детище **Lazy Games**.

Очень точно передали актеры характер Джошуа. Парень он непростой, что называется, с приветом. Бубнит себе под нос всякую чепуху, запинаясь, придумывает новые выражения. К такому персонажу нужен особый подход. Отрадно, что авторы не сбились на дословный перевод и создали действительно забавного персонажа. В том

что наш Джошуа отличается от испанского или, скажем, английского, сомнения нет. Едва ли его зарубежные двойники знают, что значит ругательство «му#аки». Красноречив порой и главный герой. Но это не вольность отечественных переводчиков. Как ты можешь узнать из интервью на соседних страницах, в оригинале Брайан тоже бранился.

Еще один образ, который, несомненно, удался **Lazy Games**, – красотка Локелани. Девушке достался мягкий, приятный голос. Такой можно слушать неустанно. Это очень важно, ведь барменша все время что-то щебечет, вспоминает бывших парней, нахваливает Брайана, горюет о пропавшем попугае (выпивший лемур набросится на Аолани, и птичка улетит).

В **Runaway 2** есть множество и других удивительных героев: мерзкий полковник, бой-баба Тарантула и даже целая пиратская команда. Рассказывать о каждом бессмысленно. Ты и сам познакомишься с ними, купив русскую версию игры. Об остальных особенностях перевода поведает **Олег Вернер**.

ЗВУК	9.0
ТЕКСТ	9.0
СТИЛЬ	9.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №36	7.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №41	9.0



Мы приводим две финальные оценки. Первая – рейтинг по мнению нашего автора, рецензировавшего игру в одном из наших номеров. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Сопоставив эти две оценки, ты можешь понять, насколько локализация выигрывает (или проигрывает) у оригинала.

0.5 – 1.0

Ужасный перевод не менее ужасной игры. В мусорный бак!

1.5 – 2.5

Посредственная локализация и не самого интересного проекта.

3.0 – 4.0

Перевод игры только испортил. Слишком

много очевидных недоработок.

4.5 – 5.5

Стандартная локализация игры на любителя. Есть изъяны в переводе, озвучке или оформлении.

6.0 – 7.0

Перевод хорош, озвучка – на высоте. Но не

обошлось без небольших недоработок.

7.5 – 8.5

Перевод и озвучка сделаны без сучка и задоринки. Однако сама игра не безупречна.

9.0 – 10.0

Идеальная локализация игры без весомых недостатков.

ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

«Рубль» вручается за выдающуюся работу локализаторов.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

РЕЙТИНГ «РС ИГР»*

1. Runaway 2: Сны Черепахи
2. «Бесконечное Путешествие»
3. Jade Empire: Special Edition

*На основе трех последних номеров.

на 6 месяцев – 1140 руб.
на 12 месяцев – 2090 руб.
(со скидкой)

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ,
ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (для моск-
вичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов России,
абонентов сетей МТС, Билайн и МегаФон). Вопросы о подписке
можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояс-
нить на сайте **WWW.GLC.RU** в разделе «Подписка»

Теперь ты можешь получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Екатеринбурге, Челябинске, Омске.
Подробности на стр. 46

свободное поле

Извещение

Кассир

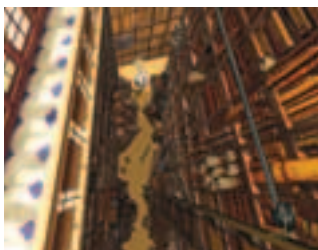
Квитанция

Кассир

ИНН	7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва		
р/с № 40702810509000132297		
к/с № 30101810900000000990		
БИК 044583990		КПП 770401001
Платательщик		
Адрес (с индексом)		
Назначение платежа		Сумма
Оплата журнала « _____ «РС ИГРЫ» _____ »		
с _____ 2007 г.		
Ф.И.О.		
Подпись платателя		

ИНН 7729410015		ООО «Гейм Лэнд»	
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва			
р/с № 40702810509000132297			
к/с № 30101810900000000990			
БИК 044583990		КПП 770401001	
Платательщик			
Адрес (с индексом)			
Назначение платежа		Сумма	
Оплата журнала « _____ «РС ИГРЫ» _____ »			
с _____		2007 г.	
Ф.И.О.			
Подпись плательщика			

ИСПАНСКИЕ КОРНИ RUNAWAY 2



ИГРЫ: Расскажите, какую версию вы адаптировали: английскую или испанскую? Кто занимался переводом?

НОВЫЙ ДИСК: Английской версии в начале нашей работы не было, и переводить пришлось с испанского языка, на котором написан оригинальный сценарий. Случай довольно редкий, а потому переводчика мы искали долго и упорно. Нашли – помогла **Эвелина Новикова**, локализатор компании **snowball.ru**.

Олег Вернер живет в Одессе и трудится в солидной компании, где ему платят за переводы в три (с небольшим) раза больше, чем можем предложить мы. Но Олег – геймер и, увидев **Runaway 2**, тотчас взялся за дело.

ИГРЫ: Олег, чем отличается перевод интересной игры от перевода книги? Есть ли подводные камни, на которые может натолкнуться не знакомый с играми переводчик?

ОЛЕГ ВЕРНЕР: Отличия есть, и довольно существенные. Прежде всего в авантюрах и RPG обычно отсутствует слово автора, поэтому описывать происхо-

дящие на экране события приходится нечасто. Проще и с отдельными образами: не нужно гадать, что именно герой обнаружил в лесу: хижину, хибару, сарай, землянку, домик или избушку на курьих ножках. Достаточно загрузить одно из сохранений и увидеть все собственными глазами.

В общем, переводить игрушки гораздо легче (но не быстрее), чем книги. Но вот с прямой речью – все иначе. Сценаристы изо всех сил стараются подчеркнуть характер каждого персонажа. Герои говорят на самых разнообразных наречиях, употребляют слова, которых нет ни в одном словаре, даже сетевом. Кроме того, авторы игры частенько ссылаются на малоизвестные или – на беду хуже! – неизвестные российскому геймеру произведения. В итоге большую часть текста нужно переписывать заново.

Что касается подводных камней, то к ним можно причислить игровые термины, а также спецлексику (чаще всего военную). Поэтому переводчикам, которые со стратегиями или симуляторами не знакомы, лучше за локализацию не браться.

ИГРЫ: Наверняка в **Runaway 2** есть персонажи, говорящие на испанском – языке Картасара и Сервантеса. Как вы передали особенности их речи?

О. В.: С большинством героев трудностей не было, а вот с Дином Грассиком пришлось помучиться. Я даже не пытался передать его англо-испанский выговор. В испанском и английском, несмотря на то что эти языки относятся к раз-

ным языковым группам – романской и германской, очень много слов с латинскими корнями. Они так же схожи, как русский с болгарским. Если бы Дин заговорил на смеси русского и болгарского, вы бы вряд ли смеялись. А ведь **Runaway 2** в первую очередь любят за юмор. Так что о смешении языков я позабыл. Остальные персонажи – американцы (не считая пиратов, разумеется). Говорят они по-разному. На Гавайях с гавайским акцентом, на пиратском судне – как матерые морские волки. И каждый чудак замечателен по-своему. Ну а Джошуа – тот еще фрукт. Сам изобретает слова, точно ребенок. Я приновился ко всем.

ИГРЫ: Был ли в игре понятный только испанцам юмор?

О. В.: Меньше, чем я ожидал. Испанцы любят высмеивать начальство (у них оно еще хуже нашего), футбол (национальная игра), бюрократию и налоговых инспекторов, сериалы, женщин (особенно блондинок; кажется, что все анекдоты на эту тему рождаются в Испании). Разработчики про любимые шутки не забыли, но при этом переименовали их так, чтобы понял любой иностранец. Было несколько анекдотов о блюдах, которые у нас известны только посетителям ресторанов испанской кухни и читателям дамских журналов. Иногда я находил достойную замену в нашем фольклоре, а порой сам что-нибудь сочинял.

ИГРЫ: В русской версии герои не гнушаются крепких



словечек. А как они сквернословили в оригинале?

О. В.: Ругаются испанцы часто и с удовольствием. Но мата в нашем понимании у них почти нет. Одно и то же слово в зависимости от контекста бывает как бранным, так и совершенно безобидным. Скажем, глагол «грести» может означать именно то, о чем вы подумали (тычинки,

пестики. – Прим. ред.). Правда, встречаются в испанском и матерные слова. Вот над ними во время перевода и пришлось как следует поразмыслить.

РС ИГРЫ: В игре наши соотечественники упоминаются дважды: красотка Локелани, обожающая мужчин, говорит, что у нее был русский парень по имени Михаил, и один из пиратов на корабле капитана Малантунеса (в подводном сне Брайана) зовется perro russo. Почему в переводе он стал Тряпичником?

О. В.: Тут вот такая загвоздка. Вся эта пиратская история – галлюцинация Брайана, в которой фантастическим образом перемешаны его впечатления от первых пяти частей игры. Клички пиратов – отсылки к медведям из четвертой части и парням Локелани во второй (кстати, прием с перечислением героев подсмотрен у знаменитого писателя Рабле). Кроме того, в оригинале клички у морских разбойников двусоставные (в каждой обязательно есть приписка «Собака» или «Пес»). Мне пришлось от них отказаться – чересчур громоздкие.

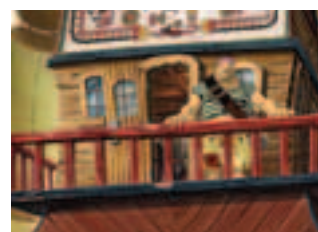
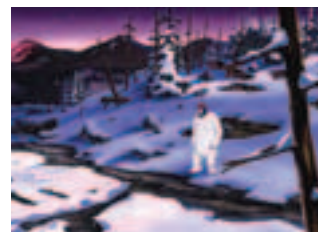
Вот и выходит, что в первоисточнике связь между Михаилом – любовником Локелани, медведями и псами видна, а в переводе она пропадает. На ровном месте возникает «русский» пират, в котором ничего русского (кроме богатырского роста) нет. Нелепость. А «русский» по-испански – это еще и такая грубая верхняя одежда вроде плаща. Так и появился на свет Тряпичник. Хорошая иллюстрация к тому,

сколько сложна бывает работа переводчика.

РС ИГРЫ: Как вы справились с непереводаемыми оборотами? Например, они встречаются в беседе с полковником. В оригинале, насколько мы знаем, солдафон хвалит Брайана вовсе не за то, что тот выкинул Джину из самолета. Храбрый Кордсмайер думает, что герой охмурил девицу прямо на лету – и добился своего раньше, чем та приземлилась.

О. В.: Непереводаемых оборотов в Runaway 2 было предостаточно. История с Джиной – это, конечно, самый яркий пример игры слов. Брайан говорит о том, что вытолкнул подружку из самолета, а полковник хвалит его за проворность. Если учесть, что у глагола «толкать» в испанском языке есть и другой, нецензурный, смысл, можно только догадываться, о чем думали разработчики.

А вот и другой пример: Брайан беседует с Локелани о мячах и девушках (две любимые темы мужчин). К сожалению, перевести шутку не удалось. Герой говорит, что всегда берет в поездку мяч и девушку (надо же ему как-то задурить голову Локелани). При этом «мяч» в испанском женского рода и в разговоре обозначает еще и девушку легкого поведения (видимо, потому, что их, как и мячи, мужчины с легкостью пасуют друг другу). На что Локелани отвечает, что мужчины только тогда не думают о мячах (девушках), когда ими (с ними) «играют». Ну как это передашь во всей красе?! Пришлось упомянуть округлые формы.





LULA 3D

ЖАНР	Adventure
РАЗРАБОТЧИК	Redfire Software
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	Nival Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	350 руб.
URL	www.lula-3d.com games.1c.ru/lula3d/



PENUMBRA: ТЕМНЫЙ МИР

ЖАНР	Action / Adventure
РАЗРАБОТЧИК	Frictional Games
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	120 руб.
URL	www.penumbra-overture.com/ www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=penumbra



UFO: ПРОЗРЕНИЕ

ЖАНР	Strategy
РАЗРАБОТЧИК	ALTAR Games
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	250 руб.
URL	www.ufo-afterlight.com/pages/hq.html games.1c.ru/ufo_afterlight/

Представь: ты идешь по коридору. Кругом ни души. Упираешься в дверь. Медленно ее открываешь. Ванная. Входишь. Слышишь, как журчит вода, как кто-то стонет от боли или от наслаждения – не разобрать. Заглядываешь в душевую кабинку. А там ласкают друг дружку две пышногрудые красотки. Не в силах молчать, ты восклицаешь: «А можно к вам?» – или хотя бы: «Вот это девчонки!» Но едва ли, даже вконец потеряв голову, мямлишь: «Влажные лесбиянки». Если только ты не блондинка и не работаешь в компании **Nival Interactive**.

Чтобы качественно перевести **Lula 3D**, не нужно быть опытным порнодельцом или слыть знатоком человеческих душ. Характер Лулы понять не мудрено. Достаточно уделить игре пару-тройку часов. Но, видимо, у локализаторов этого времени не было. Актеры равнодушны к своим героям порой настолько, что даже не могут правильно произнести фразу. Пример: продюсер успокаивает блондинку и просит вернуться к работе. Мы слышим: «Я твой продюсер и говорю тебе, что нам надо снимать». А нужно: «Я твой продюсер и говорю тебе: надо снимать». С корректором тоже беда. В диалогах частенько встречаются ошибки. Некоторые видны невооруженным взглядом. Лула с восхищением: «Красиво, блин?» Спрашивается, к чему тут вопросительный знак?

К достоинству локализации стоит отнести порой удачные шутки. Благо игра к юмору располагает.

Канцелярит – вечная беда отечественных локализаций. Уже сколько об этом писали, сколько говорили, да все не впрок. Выходит очередная игра – и прежние ошибки тут как тут!

В этот раз разочаровала «**Penumbra: Темный мир**». Возможно, в «**Новом Диске**» спешили – российский релиз отстал от западного всего на пару недель – или же посчитали, что тексты любителям ужасиков не очень-то важны. Но так или иначе уже после вступления о русской версии хочется позабыть раз и навсегда. Несмотря на уродливую графику, **Penumbra** – во многом знаковый проект, яркий пример того, как несколько энтузиастов могут заинтересовать своим творением тысячи геймеров.

Не последнюю роль в успехе сыграл отличный сюжет.

Через несколько дней после смерти матери Филипп получает письмо от умершего отца. Прочитав его, сирота отправляется к заснеженному побережью Гренландии. Там среди снегов он находит подземелье, населенное невиданными тварями.

Герой рассказывает о своих приключениях на редкость увлекательно. Страх перемежается с любопытством. Филипп пытается разгадать страшную тайну, погубившую его отца.

Но когда среди живой речи встречаются словечки вроде «абонировать», повествованию не веришь.

Что касается озвучки, то она в свою очередь ничем примечательным не выделяется. Есть – и на том спасибо.

Стратегия «**UFO: Прозрение**» наверняка бы стала лучшей локализацией номера, если бы не изобиловала теми же изъянами, что и «**Penumbra: Темный мир**» от «**Нового Диска**».

Бесчисленные причастные и деепричастные обороты, вереницы существительных, особенно в родительном падеже (например, «прогноз агрессивности среды»), десятки англицизмов. Попробуй быстро прочитать такой текст – обязательно запнешься. А ведь компьютерная игра – это не газета, где главное – свежие сведения. Она должна быть интересной, доступной. Русскую версию **UFO** таковой не назовешь. Остается только искренне посочувствовать актерам, озвучившим многочисленных персонажей. Они старались как могли. Но в плавных переменах речи то и дело встречаются фальшивые нотки канцелярита.

Отдельно стоит упомянуть аннотацию на обратной стороне упаковки. Там есть поистине уродливая фраза. Барабанная дробь... «Марс – бесплодная, пустынная планета, требующая окультуривания». «Требующая окультуривания!» Очуметь! Видимо, прежде чем взяться за перо, автор сего опуса прочел пожелтевшую агитационную листовку. «Товарищ, окультурь свой огород!»

Такие словесные уродцы, точно лакмусовая бумажка, выдают мастерство переводчика. Едва ли он задумывался над смыслом написанного. Наверняка, заглянув в словарь, выбирал первое попавшееся значение и тотчас переносил его в игру.

ЗВУК	6.0	ЛОКАЛИЗАЦИЯ	6.0
ТЕКСТ	6.0		
СТИЛЬ	6.0		
РЕЦЕНЗИЯ	6.0	РЕЦЕНЗИЯ	6.0
«PC ИГРЫ» №31		«PC ИГРЫ» №42	



ЗВУК	7.0	ЛОКАЛИЗАЦИЯ	6.0
ТЕКСТ	6.0		
СТИЛЬ	6.0		
РЕЦЕНЗИЯ	6.0	РЕЦЕНЗИЯ	6.0
«PC ИГРЫ» №42		«PC ИГРЫ» №42	



ЗВУК	8.0	ЛОКАЛИЗАЦИЯ	7.0
ТЕКСТ	6.0		
СТИЛЬ	7.0		
РЕЦЕНЗИЯ	8.0	РЕЦЕНЗИЯ	7.0
«PC ИГРЫ» №39		«PC ИГРЫ» №42	



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

ЖАНР	Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК	EA Los Angeles
ИЗДАТЕЛЬ	Софт Клуб
ЛОКАЛИЗАТОР	Софт Клуб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	600 руб.
URL	www.commandandconquer.com/default.aspx www.softclub.ru/games/game.asp?id=10663

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

ЖАНР	Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК	BioWare Corporation
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	jade.bioware.com/specialedition/ buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=289

THE SIMS 2 ВРЕМЕНА ГОДА

ЖАНР	Life Sim
РАЗРАБОТЧИК	Maxis
ИЗДАТЕЛЬ	Софт Клуб
ЛОКАЛИЗАТОР	Софт Клуб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	400 руб.
URL	thesims2.ea.com/about/ep5_index.php www.softclub.ru/games/game.asp?id=10657

Command & Conquer 3: Tiberium Wars – одна из самых продаваемых игр в нынешнем месяце. Это и немудрено. Третью часть знаменитой стратегии ждали во всем мире. Россия – не исключение. Версия от «Софт Клуб» оставляет двойственные впечатления. С одной стороны, она прекрасно озвучена (порадовал Кейн). Пожалуй, даже лучше, чем **Warcraft III: Reign of Chaos** и **The Frozen Throne**. С другой, авторы перевели С&С слишком вольно: переименовали названия многих юнитов и зданий, допустили ряд стилистических ошибок. Пользователи, знакомые с оригиналом, здорово удивятся, узнав, что знаменитая Hand of Nod отныне просто «Барак». Неменьшее недоумение вызвали некоторые способности бойцов. Попробуй догадаться, что делает здоровенный робот-мародер (он же Avatar) с помощью способности «реквизирование» (Commandeer Technology). Уж точно не уничтожает дружественные войска ради собственной выгоды. Многие со мной согласятся, что качественный перевод в стратегии важен лишь на первых порах, пока толком не изучен каждый подопечный и не пройдены кампании. Затем настает час «горячих» клавиш и хитроумных маневров. Чтение подсказок отходит на второй план. Однако даже этот неоспоримый факт ничуть не оправдывает локализаторов. Command & Conquer 3: Tiberium Wars – бесспорный хит, и перевод должен быть соответствующим.

Jade Empire: Special Edition – самая масштабная локализация нынешнего месяца, да, пожалуй, и года. Потому и подход к ней особый. Представь, что в ходе разработки трудяги из BioWare написали столько текста, что его бы хватило на семь томов романа «Война и мир». Английская версия появилась в продаже 28 февраля, и вот спустя всего несколько месяцев выходит русская. Сам понимаешь, за такой короткий срок качественно перевести игру не под силу даже опытным мастерам. Например, Нора Галь, блистательный литератор, работала над «Маленьким принцем» Сент-Экзюпери несколько лет. А ведь книжка-то тонюсенькая. Но «Бука» очень старалась. Во всяком случае диалоги персонажей не превратились в тарбарщину. Речь Мастера Ли по-прежнему полна мудрости, а приспешников Императора – ненависти. Впрочем, со временем и учитель перейдет на «темную сторону силы». Особенно приятно, что энергия, которую расходят герои, называется не «Чи», а «Ци». Локализаторы не поленились уточнить, как правильно звучит это слово в китайском языке. А ведь в оригинале была Chi – отличная ловушка для переводчиков-кустарей. Впрочем, серьезных огрехов избежать не удалось. Порой герой-мужчина говорит о даме «он». Некоторые предложения написаны слишком тяжело. А тяжесть – верный признак того, что читатель не поймет сути. Встречаются и орфографические ошибки.

Переводить The Sims нелегко. Автор должен не только в совершенстве знать английский язык, но и быть незаурядным фантазером. Ведь описание каждого предмета – своего рода анекдот. Если передашь его слово в слово, игрок едва ли засмеется. Но в «Софт Клуб» творят находчивые и остроумные люди. Каждой шутке из оригинала они находят достойную замену. Мало того, порой превосходят в находчивости умельцев из Maxis. Так на свет рождаются удивительные вещи: игровой автомат «Алоха, лохи!», пугало «Мудрила Страшный» и многие, многие другие. Если хочешь вдоволь посмеяться, выбери в режиме строительства иконку «Зеленые насаждения», затем «Садоводство» и почитай описания деревьев. Мне особенно понравилась «Плакучая ива». Наверняка и ты оценишь шутку про учителей средних классов, которые любят рассказывать ученикам всякие небылицы. Наверное, ты помнишь, что в русской версии **The Sims 2: Pets**, она же «Питомцы», локализаторы перевели не все команды. Мы огрехи обнаружили и здорово разочаровались. На этот раз поводов для грусти нет. Все верно, не придерешься. Небольшие изъяны удалось отыскать только в справочнике. В ряде предложений попадаются стилистические ошибки. Правда, они настолько мелкие, что ты едва ли их заметишь. Приятно, что с каждым новым дополнением перевод становится все лучше.

ЗВУК	9.0
ТЕКСТ	6.0
СТИЛЬ	7.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №41	8.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №42	7.0



ЗВУК	9.0
ТЕКСТ	6.5
СТИЛЬ	6.5
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №40	7.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №42	7.0



ЗВУК	п/а
ТЕКСТ	8.5
СТИЛЬ	9.5
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №42	6.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №42	9.0



РУССКОЯЗЫЧНЫЕ РЕЛИЗЫ



ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
13 полк. Военное искусство	Take Command: 2nd Manassas	1C	MadMinute Games	snowball.ru	Real-Time Strategy	n/a
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Софт Клаб	EA Los Angeles	Софт Клаб	Real-Time Strategy	n/a
DROD: Дворцовые катакомбы	Deadly Rooms of Death: King Dugan's Dungeon	Акелла	Caravel Games	Акелла	Logic	n/a
Dungeon Siege: Легенды Аранны	Dungeon Siege: Legends of Aranna	Новый Диск	Mad Doc Software/ Gas Powered Games	Новый Диск	Role-Playing Game	n/a
Infernal: Дьявольщина	Infernal	Акелла	Metropolis Software	Акелла	Third-Person Shooter	n/a
Jade Empire: Special Edition	Jade Empire: Special Edition	Бука	BioWare Corporation/ LTI Gray Matter	Бука	Role-Playing	n/a
Guild Wars	Guild Wars	Бука	ArenaNet	Бука	MMORPG	7.5
LMA Manager 2007	LMA Manager 2007	Бука	Codemasters	Бука	Management	n/a
Lula 3D	Lula 3D	1C	Redfire Software	Нивал	Adventure	n/a
PROTECTOR: Космическая боевая платформа	PROTECTOR: Космическая боевая платформа	Новый Диск	CCCP Games	n/a	Shooter	n/a
Runaway 2: Сны черепахи	Runaway 2: The Dream of the Turtle	Новый Диск	Pendulo Studios	Lazy Games	Adventure	n/a
Silent Hunter 4: Волки Тихого океана	Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	Бука	Ubisoft Romania	Логрус	Simulator	n/a
Silverfall	Silverfall	Акелла	Kyiv's Games	Акелла	Role-Playing Game	n/a
Supreme Commander	Supreme Commander	Бука	Gas Powered Games	Бука	Real-Time Strategy	n/a
The Ship: Остаться в живых	The Ship	1C	Outerlight	1C	Action	n/a
The Show: Победить значит выжить	The Show	GFI/Руссобит-М	Sixteen Tons Entertainment	GFI/Руссобит-М	Real-Time Strategy	n/a
The Sims 2: Каталог — Торжества!	The Sims 2: Celebration! Stuff	Софт Клаб	EA Redwood Shores	Софт Клаб	Life Sim	n/a
TMNT. Черепашки-ниндзя	Teenage Mutant Ninja Turtles: The Video Game	GFI/Руссобит-М	Ubisoft Montreal	GFI/Руссобит-М	Action	n/a
UFO: Extraterrestrials. Последняя надежда	UFO: Extraterrestrials	Новый Диск	Chaos Concept	Новый Диск	Turn-Based Strategy	n/a
Агата Кристи: Убийство в «Восточном экспрессе»	Agatha Christie: Murder on the Orient Express	Акелла	AWE Productions	Акелла	Adventure	n/a
Анк 2. Принц Египта	Ankh: Heart of Osiris	Новый Диск	Deck13 Interactive	Новый Диск	Adventure	n/a
Барьер миров	Барьер миров	Новый Диск	Ulysses Games	n/a	Real-Time Strategy	n/a
Великие битвы: Высадка в Нормандии	Великие битвы: Высадка в Нормандии	1C	Arise/Нивал	n/a	Real-Time Strategy	n/a
Вторая мировая. Битва за Иводзиму	World War II Combat: Iwo Jima	GFI/Руссобит-М	Direct Action Games	GFI/Руссобит-М	Shooter	n/a
Горные лыжи: Альпийский сезон 2007	Alpine Ski Racing 2007	Акелла	49Games	Акелла	Sport	n/a
МотоДрайв	Extreme Motorbike Racing	Новый Диск	Team6 Game Studios	Новый Диск	Racing	n/a
Нэнси Дрю. Платье для первой леди	Nancy Drew: Danger by Design	Новый Диск	Her Interactive	Новый Диск	Adventure	n/a
Нямстеры!	Нямстеры!	KranX Productions	KranX Productions	n/a	Logic	n/a
Охотничий сезон	Deer Hunter 2005	Акелла	Southlogic Studios	Акелла	Shooter	n/a
Пенумбра: Темный мир	Penumbra: Overture Episode One	Новый Диск	Frictional Games	Новый Диск	Action/Adventure	n/a
Полный привод: УАЗ 4x4. Уральский призыв	Полный привод: УАЗ 4x4. Уральский призыв	1C	Avalon Style Entertainment	n/a	Racing	n/a
Приказано уничтожить: Чужая территория	Terrorist Takedown: Covert Operations	Акелла	CITY Interactive	Акелла	First-Person Shooter	n/a
Тони Крутони: Похождения балбеса	Tony Tough 2: A Rake's Progress	Новый Диск	Prograph Research	Lazy Games	Adventure	n/a
Тортуга 2: Проклятый клад	Tortuga: Two Treasures	Акелла	Ascaron Entertainment	Акелла	Action	n/a

ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Десять лет назад самая известная расхитительница гробниц отправилась в свое первое путешествие. В честь этой знаменательной даты создатели сериала **Tomb Raider** решили вспомнить былые подвиги Лары Крофт и выпустить римейк оригинальной игры. «Юбилейное издание» от «Нового Диска» выйдет в России уже в следующем месяце. В это же время **Anniversary** (английское название проекта) появится на Западе. Надеемся, оперативность не отразится на качестве.

TOMB RAIDER: ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ

ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Crystal Dynamics
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
URL	www.tombraider.com/anniversary/
	www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=tombraideranniversary



РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№	Название	Российский издатель
DVD-BOX		
1.	The Sims 2: Времена года	Софт Клаб
2.	The Sims 2: Каталог — Торжества!	Софт Клаб
3.	Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Коллекционное издание (NOD)	Софт Клаб
4.	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Софт Клаб
5.	The Sims 2: Питомцы	Софт Клаб
6.	World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт Клаб
7.	Battlefield 2142: Northern Strike	Софт Клаб
8.	The Sims 2. Русская версия	Софт Клаб
9.	World of Warcraft	Софт Клаб
10.	Battlefield 2. Полная коллекция	Софт Клаб
JEWEL-BOX		
1.	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC World Publishing
2.	Test Drive Unlimited	Акелла
3.	TMNT. Черепашки-ниндзя	GFI/Руссобит-М
4.	UFO: Extraterrestrials. Последняя надежда	Новый Диск
5.	Supreme Commander	Бука
6.	Jade Empire: Special Edition	Бука
7.	Вторая Мировая: Битва за Иводзиму	GFI/Руссобит-М
8.	Runaway 2: Сны черепахи	Новый Диск
9.	Принцессы. Королевский конкур	Новый Диск
10.	Нэнси Дрю: Платье для первой леди	Новый Диск

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
Attack on Pearl Harbor	Акелла	Simulation	Лето 2007
BASE Jumping: Точка отрыва	Новый Диск	Simulation	II квартал 2007
Bone: Out from Boneville (Семейка Боун: Глава 1 – Путешествие начинается)	Бука	Adventure	Июнь 2007
Bone: The Great Cow Race (Семейка Боун: Глава 2 – Большие коровы бега)	Бука	Adventure	Июнь 2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	Бука	Shooter	III квартал 2007
Bus Driver	Акелла	Simulation	II квартал 2007
Colin McRae: DIRT	Бука	Racing	III квартал 2007
Crysis	Софт-Клуб	Shooter	2007
Europa Universalis 3: Napoleon's Ambition (Европа 3. Войны Наполеона)	1C	Strategy	III квартал 2007
Field Ops	Акелла	Shooter/Strategy	III квартал 2007
Freaks! Slammin' Traffic (Фрики. Без тормозов)	GFI/Руссобит-М	Racing	II квартал 2007
Genesis Rising: The Universal Crusade	Акелла	Strategy	III квартал 2007
Guild Wars Factions. Русская версия	Бука	MMORPG	II квартал 2007
Guild Wars Nightfall. Русская версия	Бука	MMORPG	II квартал 2007
Halo 2	1C	Shooter	2007
Harry Potter and the Order of the Phoenix	Софт Клуб	Action	Июль 2007
Hell dorado: Conspiracy Десперадо 3: Схватка в прериях	Play Ten	Action/Strategy	II квартал 2007
Hellgate: London	Софт-Клуб	Action-RPG	2007
Jack Keane and the Dokktor's Island (Капитан Кин и Остров невезения)	Play Ten	Adventure	II квартал 2007
Lara Croft Tomb Raider Anniversary Edition	Новый Диск	Action	Июнь 2007
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	Лето 2007
Medal of Honor: Airborne	Софт-Клуб	Shooter	2007
Missing 2. Последний ритуал	Новый Диск	Adventure	Лето 2007
Pirates of the Caribbean: At World's End (Пираты Карибского моря. На краю света)	Новый Диск	Action	II квартал 2007
Premier Manager. Лига чемпионов 2007	Новый Диск	Simulation	II квартал 2007
Rail Simulator	Софт Клуб	Simulation	II квартал 2007
Sega Rally	Софт Клуб	Racing	III квартал 2007
Shadowrun	1C	Action	2007
SpellForce 2: Dragon Storm	GFI/Руссобит-М	Strategy/RPG	II квартал 2007
Spider-Man 3: The Game	Новый Диск	Action	II квартал 2007
Temple of Elemental Evil	Акелла	RPG	II квартал 2007
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	1C	RPG	II квартал 2007
The Sims: Истории о питомцах	Софт Клуб	Simulation	Июль 2007
The Sims 2 Стиль H&M Каталог	Софт Клуб	Simulation	Июнь 2007
The Witcher (Ведьмак)	Новый Диск	Action/RPG	III квартал 2007
Thief 2: Эпоха металла	Новый Диск	Action	II квартал 2007
TimeShift	Софт-Клуб	Shooter	2007
Two Worlds	Акелла	RPG	II квартал 2007
Virtua Tennis 3	Софт Клуб	Simulation	III квартал 2007
World in Conflict	Софт Клуб	Strategy	III квартал 2007



Тесты:

Видеокарты за разумные деньги

Мониторы LCD 17

ТВ-тюнеры

Источники бесперебойного питания

HDD-плееры

и многое другое



Журнал в продаже
с 6 июня



Люди необычайно любознательны, в особенности когда речь заходит о далеком будущем. Фантазеры рисуют в уме живописные картины, писатели-фантасты рассказывают читателям о диких мирах, внеземных цивилизациях, невиданных животных. Сценаристы игровых студий представляют завтрашний день по-своему. Правда, их мысли, как правило, мрачны: если верить сюжетам – ничего хорошего нас не ждет. На этих страницах собраны самые безрадостные истории.

Настоятельно советуем: не принимай их близко к сердцу, иначе жить не захочешь...

КОНЕЦ СВЕТА НЕИЗБЕЖЕН

МЫ ВСЕ ОБРЕЧЕНЫ



НЕФТИ НА ВСЕХ НЕ ХВАТИТ

Излюбленная тема разработчиков – геополитические конфликты ближайшего будущего. В 2001 году студия **Reality Pump** выпустила стратегию с говорящим названием **World War III: Black Gold**. Сценаристы поведали о войне за нефть – и не прогадали. Начало XXI века прошло в тревогах за скудеющие запасы архиважного природного ресурса. В виртуальном мире события развивались самым драматичным образом. Скважины истощились. ООН решила самолично распределить оставшиеся

ресурсы, в обход стран ОПЕК. В итоге Ирак объявил войну США. Затем к ним присоединилась и Россия.

Авторы **Act of War: Direct Action** тоже задумались о топливном кризисе. Однако подготовку сценария они поручили профессиональному писателю **Дэйлу Брауну** (Dale Brown), поэтому история получилась чуть более замысловатой. Вместо банального противостояния держав – небывалый заговор ведущих нефтяных магнатов. Чтобы повысить цены на черное золото, они вступают в союз с террористами, а те

К разрушению зданий авторы подошли основательно.



в свою очередь устраивают серию техногенных катастроф по всему миру. После трагедии 11 сентября чудовищные события, показанные в игре, кажутся особенно правдоподобными.

В **Command & Conquer: Generals** от EA Pacific о борьбе за нефть не сказано ни слова, но война Запада с Востоком – тут как тут. Сценаристы предположили, что с годами Китай окрепнет и превратится в могучую державу. По их мнению, он сразится с США и террористами из Всемирной армии освобождения (Global Liberation Army) за власть над планетой.

СМОТРИ НА ЗВЕЗДЫ

Едва ли на Землю взаправду нападут пришельцы (хотя чем черт не шутит?), но в играх это случается постоянно. Разработчики упорно не верят, что братья по разуму дружелюбны, и постоянно изображают их кровожадными чудовищами. Яркий тому пример – недавний шутер **Prey**. Его создатели не стали забивать нам головы сложными заговорами и хитроумными планами: инопланетяне просто прилетели на землю и похитили кучу людей, включая главного героя. Разъяренный индеец затеял борьбу с незваными гостями прямо на их корабле.

У авторов **UFO: Enemy Unknown** история о гу-

маноидах получилась очень подробной. По их мнению, сначала к нам прилетят неопознанные летающие объекты. Таким образом подтвердятся догадки о существовании внеземного разума. Ведущие державы начнут создавать собственные службы для борьбы с угрозой, но попытки устранить ее с треском провалятся. И вот тогда государства наконец объединятся и сформируют международное подразделение. В **Enemy Unknown** земляне даже высадутся на Марс, где благополучно разорят вражеский штаб. Однако более современный эпизод серии – **UFO: Aftermath**, вышедший в 2003 году из-под пера **ALTAR Games**, – не столь оптимистичен. Большая часть землян вымрет, а игроку только и останется, что мстить захватчикам. Дело в том, что инопланетяне не дали землянам и шанса, распылив в атмосфере ядовитые споры, которые миглом покончили с людьми: выжили лишь те, кто отсиделись в подземельях. Разработчики **Command & Conquer** в свою очередь приписывают пришельцам выдающиеся познания в химии. Они считают, что землян отравят не спорами, а минералом тибериумом. Занесенный на Землю метеоритом, он стремительно расплзется по

Большинство разработчиков уверены: ядерная война неизбежна.

Захватчики оставляют за собой руины.

Космические жуки без боя не сдаются.

Похищение людей – любимая забава пришельцев.



НАВСТРЕЧУ СОЛНЦУ

Приз за самый оригинальный конец света мы решили вручить команде **Reality Pump**, той самой, что проочит войну за нефть в **World War III: Black Gold**. В идейном продолжении проекта – стратегии **Earth 2150: Escape from the Blue Planet** – они развили историю. Третья мировая война завершилась ядерным катаклизмом, не только уничтожившим миллионы людей, но и сбившим Землю с орбиты. Планета стремительно движется к Солнцу, и задача игрока – за 180 виртуальных дней отвоевать у противников достаточно ресурсов, чтобы построить огромный звездолет и улечь на Марс.

Гости из другого измерения устанавливают свои порядки...



Мир после эпидемии являет собой жалкое зрелище.



Глобальный экологический кризис отбросил мировую культуру на столетия назад.



Радикация не щадит ни женщин, ни детей.



ее поверхности. Таким изощренным способом раса Скринов (Scrin) подготавливает планету к вторжению.

В **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** на сцене появляются и сами хозяева отвратительного вещества, похожие на гигантских жуков. Впрочем, они никого не пугают, ведь космических насекомых в отличие от тиберия можно уничтожить земным оружием. Но дальше всех пошла студия **Valve** со своей искрометной серией **Half-Life**. Зачин таков: паразиты Синты (они же – Вселенский союз) вторглись во владения расы Ксен и поработили ее. В это время ученые исследовательского комплекса Black Mesa открыли портал в соседний мир и встретили несчастных ксенов. Синты, естественно, заметили новую жертву и, посулив невиданную власть Уолласу Брину, директору института, учинили аварию в лабораториях. В результате путь на планету открылся, и к 2010 году человеческая цивилизация в привычном виде перестала существовать. Флора и фауна Земли перемешались с инопланетными, государства исчезли, остатки граждан угодили в города-тюрьмы, а мистер Брин стал полноправным наместником пришельцев на Земле. Учитывая, что сильные мира сего алчны и бессердечны, печаль-

ную участь людей легко предугадать.

БЕРЕГИ ПРИРОДУ!

В будущем нам угрожают не только инопланетяне и террористы, но и глобальные катастрофы. Например, компания **Silver Style Entertainment** пугает игроков бактериологическим оружием. В **Soldiers of Anarchy** опасный вирус покинул секретную лабораторию и стремительно распространился по миру. За несколько недель он уничтожил миллионы людей. Правительство Франции решило ограничить распространение заразы и приказало сбросить на Париж две атомные бомбы. После чего мир, каким мы его знаем, перестал существовать. Выжившие увидели уже совсем иную Землю – с покинутыми, разоренными мегаполисами и свирепствующими бандами мародеров. Впрочем, **Silver Style** не первая задумалась о такой мрачной развязке. Еще в 1997 году **Interplay** выпустила легендарную RPG **Fallout**. Она наглядно показала, насколько скверным местом станет мир после ядерной войны. Длившийся лишь два часа обмен ракетами превратил планету в радиоактивную пустыню, где изуродованные жители сражаются не за жизнь, а за смерть за воду и пищу. Те же са-

Представители инопланетной фауны не прочь полакомиться землянами.



мые ценности оказались на первом месте после катастрофы, придуманной сценаристами **The Fall: Last Days of Gaia**. Они даже не скрывали, что черпали вдохновение в дилогии **Fallout**, поэтому совпадения видны не только в названиях, но и в облике постапокалиптического, расколовшегося на агрессивные банды общества. Правда, причиной опустошения планеты в **The Fall** стала не война, а техногенная катастрофа. По легенде, земляне приготовились колонизировать Марс и привезли на космодром шесть мощных установок для обогащения атмосферы Красной планеты углекислым газом. Однако ночью могучие агрегаты оказались в руках террористов, и те не постеснялись их запустить. В итоге состав воздуха изменился, а вместе с ним преобразился и климат. Потепление, таяние полярных льдов и убийственная засуха превратили наш мир в пустыню с горсткой уцелевших обитателей. Разработчики экшенов **Archimedian Dynasty** и **Aquanox** тоже считают ядерную войну неизбежной, но ее последствия видят по-своему. Спасение человечества они связывают с возвращением в Мировой океан, откуда произошло все живое. Превратив сушу в ледяную пустошь, закрытую от солнца

облаками пепла, люди перебираются под воду, где создают привычное общество и продолжают борьбу за ресурсы. Свои интересы отстаивает Атлантическая федерация (Atlantic Federation), Союз арабских кланов (Arabic Clans Union), Русско-Японский сегунат (Russo-Japanese Shogunate) и вольные разбойники из Зоны торнадо (Tornado Zone). Версию глобального похолодания поддерживают и авторы **Battlefield 2142**, только они связывают грядущее ухудшение климата не с войной, а с капризами природы. Внезапно наступивший новый ледниковый период уменьшил количество плодородных земель, и люди не придумали ничего лучше, как поделить оставшиеся территории в кровопролитных боях. Страны Запада слились в Европейский союз (European Union), а Восток ответил им Паназиатской коалицией (Pan Asian Coalition). Трудно сказать, насколько вероятен такой сценарий, но когда в начале мая рождались эти строки, за окнами валил снег...

ВСЯ ВЛАСТЬ КОРПОРАЦИЯМ!

Еще один печальный исход нашего существования – киберпанковый ад. Представь себе государство, где заправляют могущественные корпорации, где общество

Отправив природу на сушу, хомо сапиенс взялись за океан.



Новый ледниковый период обернулся кровопролитными боями.



Неистово стреляющий автомат – лучшее средство от холода.



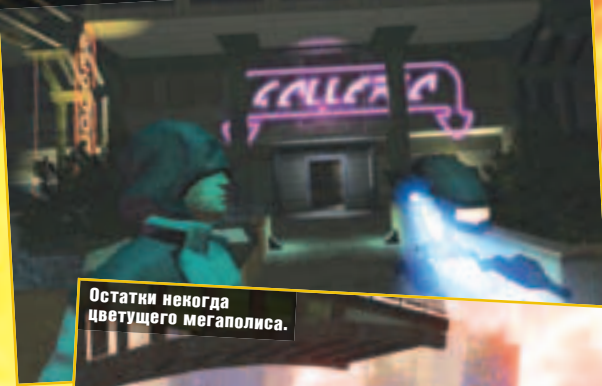
Даже переселившись под воду, люди не перестали воевать.



После ядерного катаклизма на планете появились странные создания.



Летающий полицейский робот – символ жесткого контроля со стороны корпоративных властей.



Остатки некогда цветущего мегаполиса.



Человечества больше нет, солнцу радуются иные существа...



КАНОНИЧЕСКИЙ АПОКАЛИПСИС

Вообще, «апокалипсис» – понятие более узкое, чем принято думать. Сегодня термин превратился в синоним конца света, однако на самом деле так называется последняя книга Нового Завета, содержащая откровения Иоанна Богослова о страшном суде на закате дней. Разработчики не обошли вниманием религиозную тематику, хотя и проявляют к ней меньше интереса, чем к геополитическим конфликтам и нашествиям марсиан. Так, сюжет амбициозной RPG **Hellgate: London**, выход которой ожидается в этом сентябре, повествует о вторжении демонов в мир людей. Сатанинские орды разрушают города, заставляя выживших с оружием в руках бороться за свою судьбу.



Размышления на ту же тему предлагает стратегия **Left Behind: Eternal Forces**, хотя ее фабула – заслуга не сценаристов, а авторов одноименного романа **Тима Ла Хэя** (Tim LaHaye) и **Джерри Б. Дженкинса** (Jerry B. Jenkins). На страницах книги и, как следствие, на экране монитора сражаются приспешники бога и дьявола, принявшего облик диктатора **Николае Карпатии** (Nicolae Carpathia).

разделилось на богатей и бедняков, обитающих в грязных, отравленных химическими отходами городах. Именно таким миром встречает игроков стелс-экшен **Deus Ex**. По сюжету, население земного шара значительно сократилось из-за эпидемии серой смерти (Grey Death). Ученые нашли вакцину, названную амброзией (Ambrosia), но из-за особенностей приготовления она оказалась страшно дорогой. В итоге живительное лекарство присвоила себе элита, бросив большую часть населения на произвол судьбы. Народ ответил бунтами и терактами, в пучине которых медленно утопает планета. Но это – не самый грустный конец человечества. В пошаговой стратегии **«Власть закона»**, например, и вовсе не осталось государств, а люди расселились по трем городам: верхнему, среднему и нижнему. На вершине, как нетрудно догадаться, почивают олигархи и большие чиновники, а на помойках нижних ярусов плодятся всевозможные отбросы и мутанты, убийство которых не считается преступлением.

Часто киберпанковый финал авторы совмещают с другими популярными «апокалипсисами». Так, в сетевом многопользовательском экшене **Neocron** корпоративному загниванию

предшествует ядерная война между Китаем и Западным союзом. Но больше остальных отличились разработчики стратегии **Maelstrom**, напроорочившие человечеству все напасти сразу. Сначала на Землю грохнулся метеорит, породивший землетрясения, цунами и ураганы. Правительства различных стран обратились за помощью к олигархам. В итоге власть оказалась в руках транснациональных корпораций, принявших жестоко эксплуатировать население. Народ похватался за вилы, и по планете прокатилась серия массовых беспорядков. Для их подавления безумные милитаристы использовали ядерное оружие. Выжившие, вместо того чтобы отстраивать общество заново, начали войну за продовольствие и питьевую воду, но финальную точку в безумной истории поставили... пришельцы, решившие под шумок колонизировать Землю. Мораль из всего вышеизложенного такова: бросай мусор только в урну, терпимо относись к чужим религиям и не делай неприличных жестов под звездным небом – мало ли кто оттуда за тобой наблюдает? Тогда, возможно, у человечества останется шанс дожить до завтрашнего дня и придумать еще пару изощренных апокалипсисов.



За неоновым блеском кроются немыслимые социальные извращения.



СПЕЦ| СОСТАВЛЯЕМ ПОРТРЕТ ИДЕАЛЬНОГО ГЕРОЯ

СОСТАВЛЯЕМ ПОРТРЕТ ИДЕАЛЬНОГО ГЕРОЯ



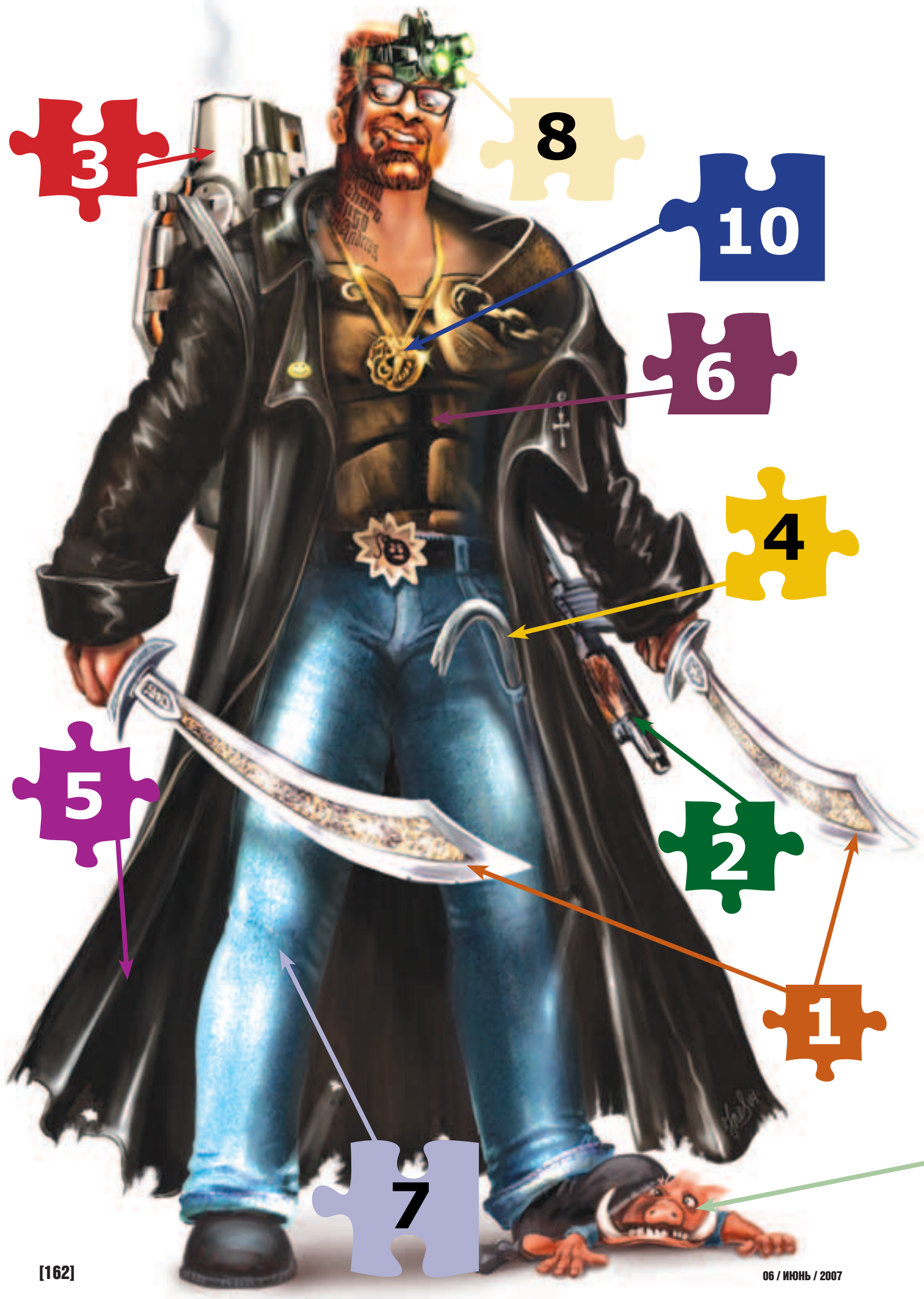
Текст: Андрей Теодорович

Внушительная пушка, приметная одежда, подтянутая фигура... Крутые парни и девчонки всегда в почете. О них снимают фильмы голливудские режиссеры и слагают стихи чернокожие рэперы. Но даже им не сравниться с супергероями. Спасители мира стреляют из BFG, носят энергетическую броню и грубой силой предпочитают невиданные способности. Таким все по плечу – и обидчику по лбу дать, и по лаве прошагать, и сотню километров отмахать, не запыхавшись. Думаешь, таких людей не бывает? Дудки!

Ты когда-нибудь слышал о Кене и Барби? Я не шучу. Эта сладкая парочка лично



знаком с Дюком Ньюкемом и Бладрейн, Персидским принцем и Гекубой, Чуваком и Лулой, а также многими другими удивительными персонажами. Да что я тебе рассказываю, взгляни на них! Сразу поймешь, у кого одолжил джинсы Крутой Сэм и выпросила тесак Алиса. И сделали они это неспроста. Ведь каждый предмет наделен особой силой. Взять хотя бы чулки... Так, чулки, чулки... +10 к обаянию, +4 к скорости. Нет, не то. Ага, вспомнил. Увеличивают инвентарь! Опять ошибся. Надо заглянуть в памятку на соседних страницах. Да и тебе советую. Вдруг не знаешь, чем примечательна перчатка Аликс Вэнс.



1. Сабли Персидского принца – совершенное оружие. С их помощью можно шинковать врагов в салат и выполнять невообразимые трюки... А как бы пригодились клинки во вьетнамских джунглях с их буйной растительностью! Кстати, когда иссякнет наличность, сабли можно сдать в ломбард. За антиквариат выплатят солидный куш – на несколько аптек точно хватит.

2. С «калашом» за спиной не страшно и в Зону к мародерам сунуться, и на Ближний Восток поехать. Бойцы западных спецслужб уже давно поняли прелесть АК: в **Counter-Strike** они зачастую расстаются с дорогими Colt M4A1, едва заведя винтовку российского производства.

3. BFG10K – выбор профессионала. Удобная рукоять, современный дизайн, чудовищная мощь. Выпускает до трех сгустков плазмы в секунду. Разносит в клочья любую броню, будь то зачарованное кимоно или энергетическая броня.

4. Монтировка, фомка, ломик, абакумыч – визитная карточка Гордона Фримена и просто незаменимая в хозяйстве вещь. Пригодится как отважным воинам, так и пытливым путешественникам для решения хитроумных головоломок.

5. Плащ Чувака – лучшее одеяние для выхода на секретные задания. Только псих из **Postal** может перестрелять полгорода, отдохнуть в безлюдном месте и снова вернуться на улицы как ни в чем не бывало. И никто его не узнает, прохожих не смутит даже торчащее из-за пояса оружие... Определенно секрет в волшебном плаще, который обаятельный убийца не снимает с 1997 года.

6. Мифриловая кольчуга и кевларовый жилет – пустяки по сравнению с броней Братства стали. Защищает от пуль, взрывов, огня, электричества, кислоты, радиации, порчи, сглазов, дурного настроения, человеческой глупости и магии четырех стихий. Как заверяют инженеры Братства, ее возможности безграничны. Жаль, гарантии на них они не дают.

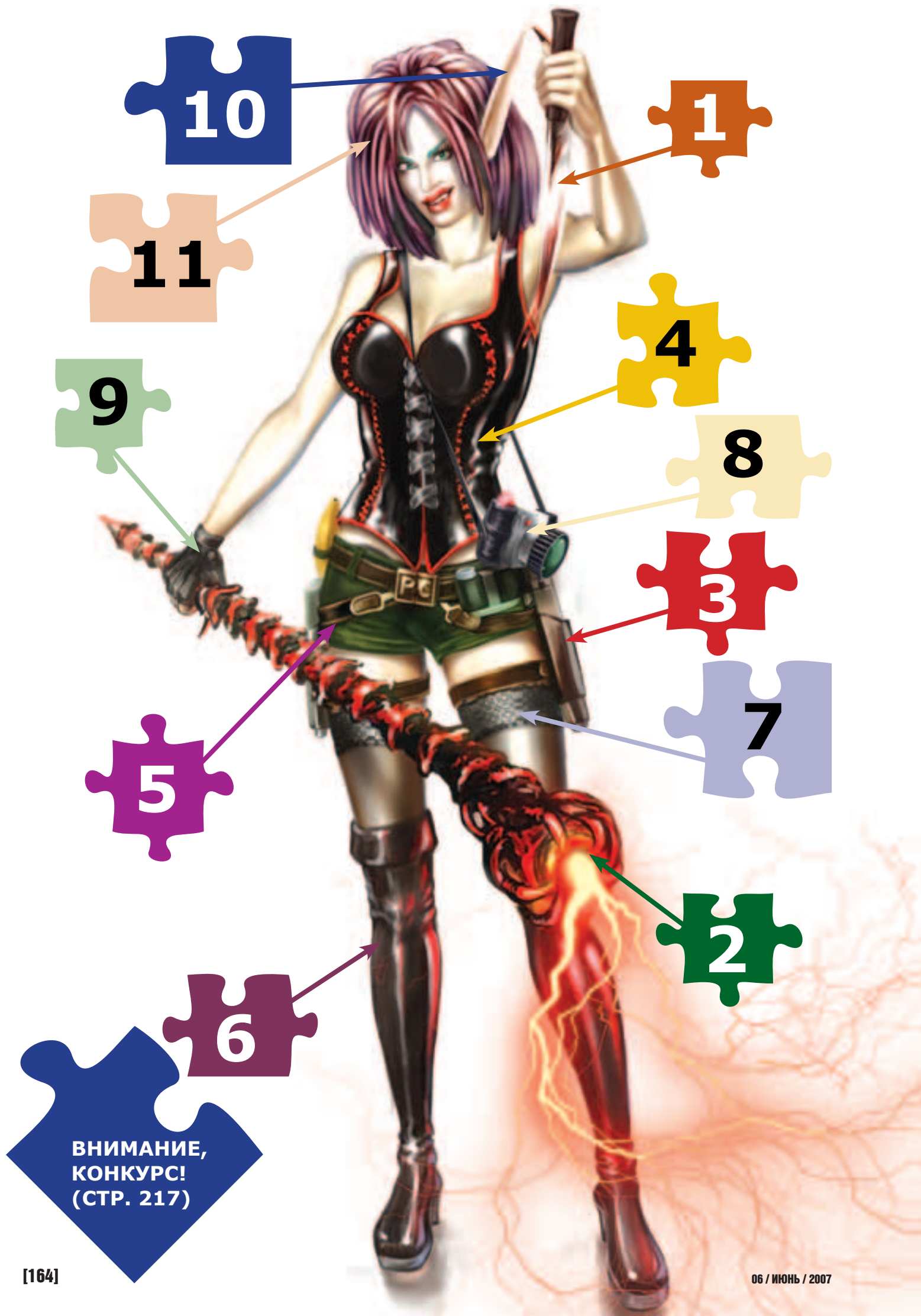
7. Синие джинсы с начищенной бляхой – верный признак того, что перед тобой очень крутой парень. И лучше держаться от него в стороне. Недаром их носил Серьезный Сэм. Уж он-то знал толк в моде.

8. Очки с тремя зелеными линзами здорово облегчают жизнь Сэму Фишеру. Благодаря встроенному прибору ночного видения и терморегиму агент замечает в темноте террористов, а с помощью лазерного микрофона связывается с начальством. После миссии **«Двойной агент»** несколько таких устройств приобрели сумасшедшие кролики. Теперь их тоже голыми руками не возьмешь. Понадобится вантуз.

9. Под берцами Дюка Ньюкема гибнут не только тараканы и заснувшие мыши, но даже кабаны-мутанты, тигры-переростки и прочая живность, которую герой ухитрялся уменьшить с помощью специальной пушки.

10. Золотая цепочка с огромным медальоном – мечта любого афроамериканца, такого, например, как CJ. Если надел это украшение – будь уверен, чернокожие братья тебя не тронут и даже примут за своего. Одна беда: в районах, где живут нищие негры, можно запросто получить шальную пулю прямоком под сердце. Так что без брони Братства стали туда лучше не соваться.

9



**ВНИМАНИЕ,
КОНКУРС!
(СТР. 217)**

1. Тесак Алисы (American McGee Alice) невероятно практичен. Сорокасантиметровое лезвие, медицинская сталь – героиня будет чувствовать себя уверенно и в темном переходе, и на кухне – когда уставший герой вернется домой после спасения очередной галактики и попросит приготовить бефстроганов.

6. Глядя на сапоги нашей героини, не спеши делать выводы. Агенты СС, гестапо и другие противники Бладрейн тут ни при чем. Обувку мы одолжили у Гекубы. Возможно, в ней неудобно бегать кросс, но месить тушки врагов – в самый раз.

2. Посох Гекубы из **Nox**. Возможно, черный дракон или закованный в волшебную броню воин устоит против его магии, но от удара набалдашником по зубам не спастись и ему.

7. Только самые прозорливые девушки отправляются на схватку с врагом в черных чулках. Даже самый кровожадный супостат, завидев женские ножки, растает в улыбке. После чего с ним можно разделаться уже без шума и пыли.

3. Пара пистолетов калибра 9 мм. Два выстрела – два трупа. Конечно, им не сравниться в убийной силе с тем же АК, а уж тем более с BFG. Но для нашей героини главное, что они симпатично смотрятся на поясе, да и горы боеприпасов таскать не нужно – патроны-то бесконечные.

8. Благодаря фотоаппарату Джейд из **Beyond Good & Evil** героиня сказочно разбогатела. Она не убивала сотни монстров, не торговала на аукционах, не собирала драгоценные камни. Вместо этого сфотографировала Дьябло в окружении несовершеннолетних суккуб. Один удачный снимок – и миллион золотых в кармане!

9. Посох Гекубы жутко греется и, кроме того, натирает руку. Поэтому без перчатки Аликс Вэнс не обойтись.

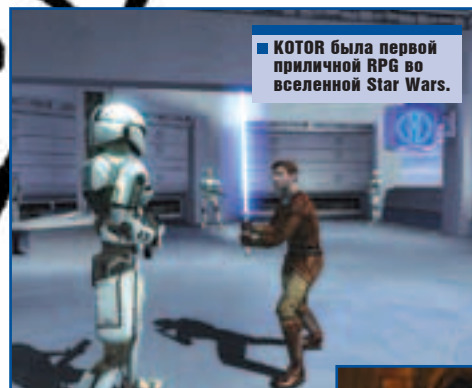
4. Корсет Бладрейн. Притягивает взгляды врагов огромными... застёжками. Противников даже убивать не надо – они захлебываются собственными слюнями.

10. Уши эльфийские, накладные. Позаимствованы у ночной эльфийки с обложки **World of Warcraft**. Осталось только погубить Nameless One из **Planescape: Torment** и снять с трупа все магические серьги.

5. Зеленые шортики (вместе с пистолетами) мы одолжили на время у Лары Крофт. Легендарная расхитительница гробниц не возражала – еще бы, ей пообещали роль в новом фильме Лулы.

11. Парик с афрокосичками Сары Кэрриган. Ярко, стильно, а главное – можно по три недели не мыть и не расчесывать волосы.

BIOWARE И BLIZZARD ГОТОВЯТ СЮРПРИЗЫ



■ KOTOR была первой приличной RPG во вселенной Star Wars.



■ Star Wars Galaxies найдут замену?



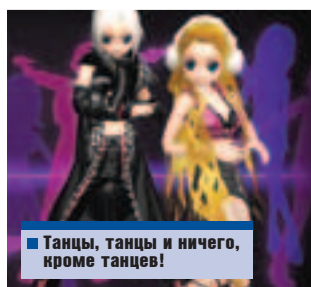
■ Blizzard перенесет WoW на консоли? Сомневаемся...

Расчудесные слухи бродят по миру. По неподтвержденным сведениям, MMORPG, над которой уже пару лет корпит компания BioWare, – онлайн-новая *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Удивлен? Мы тоже. Без сомнения, KOTOR – одна из главных удач BioWare, и решение о продвижении этой серии на онлайн-рынок кажется разумным и логичным. Сотрудники студии хорошо знакомы со вселенной «Звездных войн», да и руководство компании LucasArts, не слишком довольное коммерческими успехами *Star Wars Galaxies*, не раз намекало: «Мы подумываем о еще одной MMORPG!» Тем не менее официально *KOTOR Online* не подтверждена, поэтому нам остается лишь запастись терпением и ждать...

команду программистов, занятых написанием движка для MMORPG. Скептики утверждают, что речь идет всего лишь о порте *World of Warcraft* на консоли Xbox 360 и PlayStation 3. Оптимисты же ссылаются на одного из вице-президентов Blizzard, заявившего некоторое время назад: «Наша следующая MMORPG не будет связана с WoW» – и ждут *World of StarCraft* или даже абсолютно новый проект!

БЕТА-ТЕСТ

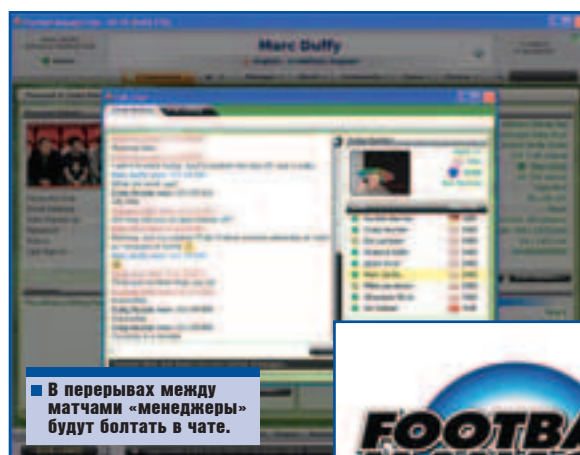
DANCE! ONLINE



■ Танцы, танцы и ничего, кроме танцев!

Компания Acclaim начала открытое бета-тестирование многопользовательской игры *DANCE! Online*. Занятный проект пришел к нам из Малайзии, где был известен под именем *Super Dancer Online*. Acclaim поручила известному гейм-дизайнеру Дэвиду Перри (David Perry) довести игру до ума и подготовить ее к релизу на Западе. Удалось ли ему это – можешь проверить сам. Посети сайт dance.acclaim.com, зарегистрируйся и поборись за звание лучшего танцора DANCE! Online. Двигать телом нужно под песни Мадонны, Шер, Red Hot Chili Peppers и других исполнителей из каталога компании Warner Music Group. Кстати, игра будет бесплатной – деньги просят лишь за дополнительные песни и шмотье для персонажей.

ВЕЛИКАЯ БИТВА МЕНЕДЖЕРОВ



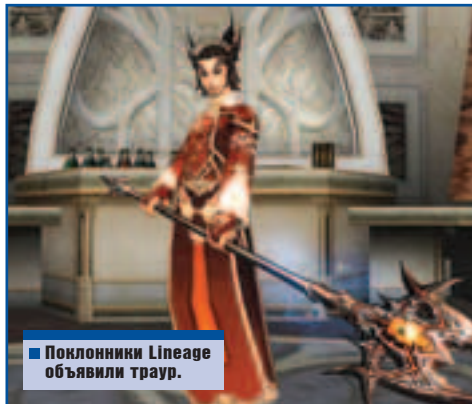
■ В перерывах между матчами «менеджеры» будут болтать в чате.



Студия Sports Interactive, породившая на свет популярнейшей серии *Championship Manager* и *Football Manager*, готова сказать новое слово в мире футбольных менеджмент-симуляторов. Вместе с издательством SEGA она намерена штурмовать онлайн. На днях началось бета-тестирование *Football Manager Live* – много-

пользовательского проекта, позволяющего сотням «управленцев» соревноваться друг с другом. Любой желающий может создать свою команду и побороться с другими геймерами за первое место в турнирной таблице. Всего на каждом сервере одновременно соревнуются до тысячи виртуальных менеджеров. Пока неясно, какую модель оплаты игры выберет издатель, но, скорее всего, она не будет отличаться от той, что действует в большинстве современных онлайн-игр RPG. Впрочем, в Великобритании и многих других европейских странах, где серия *Football Manager* пользуется феноменальным успехом, ежемесячной «абоненткой» никого не напугаешь. Премьера *Football Manager Live* ориентировочно намечена на весну 2008 года. Заполнить заявку для участия в тестировании можно на сайте проекта, www.footballmanagerlive.com.

УКРАДЕН КОД LINEAGE III



■ Поклонники Lineage объявили траур.



■ Lineage II уже почти три года. Пора бы поспешить с Lineage III.

Большой скандал разразился вокруг **Lineage III** – онлайн-фэнтези-игры, которая довольно давно находится в разработке, но пока не анонсирована. Ее создатель – южнокорейская компания **NCsoft** – обвиняет семерых бывших сотрудников в краже программного кода третьей «Линейки». Полиция Сеула, проведя собственное расследование, подтверждает эту информацию.

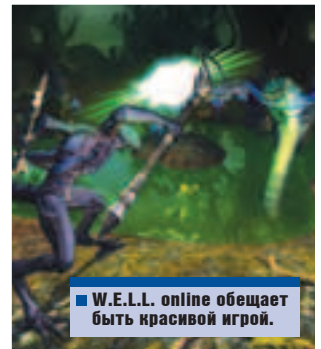
В феврале семеро разработчиков, трудившихся над Lineage III, уволились из NCsoft и, видимо, в качестве прощального подарка скопировали себе код игры. Зачем? Они хотели попасть в штат одной из ведущих японских студий и на собеседовании продемонстрировали, над чем, собственно, корпели в Сеуле. Потенциальный работодатель (название компании пока держится в секрете) заинтересовался и... купил ворованный код. За сколько – неизвестно. Что же касается NCsoft, то она оценивает нанесенный ущерб в 1 триллион вон (пример-

но 1 миллиард долларов). Южнокорейская компания также обвиняет «великолепную семерку» экс-сотрудников в нелегальном распространении дизайн-документов Lineage III. Так что если преступников задержат, упекут за решетку лет на 100–200.

Полиция Сеула намекает: на неблагоприятные дела разработчиков подвигли проблемы внутри NCsoft. В прошлом году был уволен руководитель проекта Lineage III, и вместе с ним ушла большая часть команды. А те, кто остался, судя по всему, решили отомстить NCsoft...



■ Кстати, не так давно у Ubisoft украли арт и техническую демку Far Cry 2.



■ W.E.L.L. online обещает быть красивой игрой.

Разработка **W.E.L.L. online** ведется поистине стахановскими темпами. Анонс этой амбициозной российской MMORPG прогремел осенью прошлого года, и вот уже разработчики – компания **Sibulant Interactive** – приступают к бета-тесту проекта. Правда, пока что закрытого. Первопроходцами станут геймеры, заполнившие соответствующую анкету на сайте W.E.L.L. online. Начало бета-теста запланировано на 27 июля.

Разработчики также продолжают знакомить нас с обитателями сурового мира W.E.L.L. online. На этот раз они поведали о монгах, диких и жестоких существах, некогда обитавших в лесах Агвилор. Однажды конклав магов города Накхар попытался приручить этих полубезумных тварей и погнал их очищать канализационные стоки. Смелое решение едва не обернулось катастрофой. По ночам полоумные «работники» выбирались из своих барачков в город и убивали всех на пути. На счастье жителей, в подземельях под Накхаром поселился безумный темный маг Томас Хэйдэн, который быстро усмирил монгов. Между ним и правителями города был заключен негласный договор: они не трогают Томаса, а Томас помогает управляться с нечистью, расплывшейся под Накхаром. Напоминаем, релиз W.E.L.L. online намечен на 2007 год.

WARHAMMER ONLINE ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ



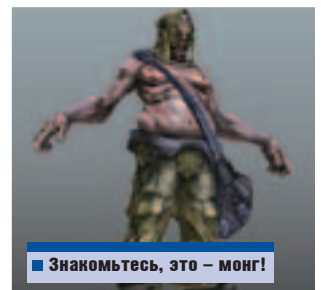
■ Не жди Warhammer Online раньше марта 2008-го.



■ Джейкобс уверен в победе над конкурентом – Warhammer 40.000 Online.

Недавно издательство **THQ** сообщило о начале работ над многопользовательской игрой под кодовым именем **Warhammer 40.000 Online**. Получилось, что на любовь и кошельки геймеров отныне претендует сразу пара проектов, действие которых разворачивается во вселенных Warhammer: Warhammer 40.000 Online и **Warhammer Online: Age of Reckoning**. Последней **Electronic Arts** собиралась выпустить этой осенью. Но, увы, не получилось. Глава студии **EA Mythic** **Марк Джейкобс** (Mark

Jacobs) обратился к поклонникам Warhammer Online с традиционной для подобных случаев речью. Перескажем ее простым языком: «Как мы ни старались, в этом году нам игру не закончить. Поэтому новая дата релиза – первый квартал 2008-го. Однако так даже лучше – мы успеем все поправить-докрутить и выпустим лучшую MMORPG в истории человечества». Джейкобс отметил, что руководство Electronic Arts с пониманием отнеслось к сложившимся трудностям и готово повременить с релизом.



■ Знакомьтесь, это – монг!

EVE ONLINE: REVELATIONS

ЧЕРЕЗ ОБНОВЛЕНИЯ – К ЗВЕЗДАМ!

Текст: Дмитрий Банов

ЖАНР ИГРЫ

MMORPG

ИЗДАТЕЛЬ

CCP Games

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Netville

РАЗРАБОТЧИК

CCP Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Свыше 300 000

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.eve-online.com

ДАТА ВЫХОДА

III квартал 2007 года



У EVE Online, очень своеобразной MMORPG о космосе, в этом году юбилей – 10 лет. Сложно поверить, что столь красивая, новаторская и многогранная игра появилась так давно. Ultima Online – ее ровесница, однако в сравнении с детищем исландской студии CCP Games она кажется дряхлой старушонкой, которая все никак не уйдет на пенсию. Секрет вечной молодости «Ив» – в постоянном развитии.

Авторы отказались от привычной для большинства MMOG схемы «разработка – тестирование и запуск – отладка баланса – выход аддонов – слияние серверов – закрытие проекта», а выбрали собствен-

ный путь. И правильно сделали – год от года «ветераны» онлайна только теряют подписчиков, тогда как армия поклонников EVE Online неуклонно растет. 300 тысяч активных пользователей – это, конечно же, не 8-миллионный легион World of Warcraft. Но только представь, что, например, в той же Исландии проживает порядка 310 тысяч человек.

★ ЧТО ПАТЧ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ?

Предупреждаю сразу: CCP Games готовит целый спи-

сок нововведений, которые ныне переходят то в одну, то в другую часть комплексного дополнения Revelations. Поэтому нельзя с уверенностью сказать, появятся они, скажем, в Revelations 2 или Revelations 3 (всего заявлено три главы, первая вышла в конце 2006 года).

Наибольший интерес вызывает программа Need for Speed Initiative (знаменитая серия гоночных аркад тут ни при чем). Она должна разгрузить серверы. Для этого разработчики не только улучшат сетевой код, но также изменят геймплей. Армады из двухсот кораблей, перегружающие трафик, больше не понадобятся. Им на смену придут небольшие звенья из десятка

звездолетов. Встретить старых друзей и вместе ринуться в бой намного веселее, нежели ждать, пока в одной системе соберутся отряды со всего региона.

В Revelations 2 мы узнаем, как будет выглядеть Factional Warfare – война между четырьмя империями EVE. Пока о ней известно немного. Но одно ясно наверняка: разработчики не станут самолично разжигать вражду (как в случае с Ордой и Альянсом в World of Warcraft или Кейносом и Фрипортом в EverQuest II). Вместо этого позволят игрокам придумывать любые цели. Вояки наверняка отправятся на передовую, хозяйственники останутся помогать тылу.

В Revelations 2 мы узнаем, как будет выглядеть Factional Warfare – война между четырьмя империями EVE

■ Старушке EVE уже 10 лет, а по ней и не скажешь!



■ Заправлены в планшеты космические карты. Давайте-ка, ребята, закурим перед стартом.



Помимо NFS Initiative и Factional Warfare есть в Revelation и другая изюминка – система Heat Management (дословно: управление перегревом). Нам разрешат нагружать отдельные модули корабля, дабы повысить их эффективность. Но учти, что оборудование, работающее на повышенных оборотах, может взорваться в любую минуту. С выходом Revelations 2 появятся миссии пятого и шестого уровней. Хотя изначально предполагалось, что самые опасные задания (четвертого уровня) должны проходиться группами геймеров, наш брат быстро приновился выполнять их в одиночку. В новых заданиях такая тактика не пройдет – понадобится нешуточная армия. Калдарский военно-космический флот, вторгшийся в территориальное пространство Федерации Галеннт – типичный сюжет

НЕЗЕМНАЯ КРАСОТА

Игроки с нетерпением ждут *EVE Online* для *Windows Vista* (выход намечен на новогодние праздники 2007–2008 гг.). Зачем она им, если и под *XP* все отлично работает? Новая версия заточается под *DirectX 10* и, следовательно, обязательно порадует нас просто умопомрачительной графикой. EVE до сих пор собирает награды как самая красивая MMORPG, несмотря на свой более чем почтенный возраст. А все потому, что разработчики уже не первый раз переводят свой проект на новые технологические рельсы.



для одной из сложнейших миссий.

ПРИЯТНЫЕ МЕЛОЧИ

На этом CCP Games не остановилась – усложнилась боевая система. Во-первых, появилась precision warping – функция, которая позволяет командиру отправлять звено, совершающее варп-прыжок, в ука-

занное место. Во-вторых, корабли перестали нарушать построение. Вроде бы ничего особенного, но, если вдуматься, все это здорово преобразит PvP в EVE.

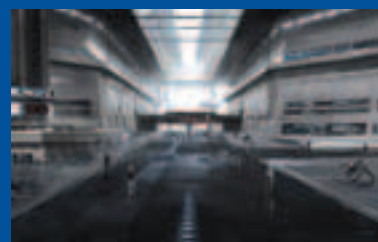
Сражения будут не так суетливы, корабли перестанут повсеместно сталкиваться. Кроме того, баталии затянутся – следовательно, боль-

ше времени мы будем проводить с пользой (в битвах), тогда как рутины (перелеты и сбор флота) поубавится. Верим, что у исландцев все получится так же славно, как и прежде. А EVE Online станет еще увлекательнее! Ведь качественных фантастических MMORPG в наши дни осталось совсем мало.

■ Наиболее сложные задания придется выполнять небольшими группами кораблей.



РАЗМИНКА ДЛЯ НОГ



■ В *Revelations 2* персонажи смогут покинуть свои космические корабли и ходить по станциям. Правда, уже известно, что плясать полуголым возле барной стойки, как в *World of Warcraft*, им не позволят. Тем не менее первые слухи об этом нововведении подняли больше шума, чем если бы нам разрешили уничтожать планеты. Увидеть, как твой персонаж говорит, улыбается, после стольких месяцев созерцания холодного космоса и общения с неподвижными портретами – этого ждали многие.

ПЕРВАЯ ДОЗА – ДАРОМ

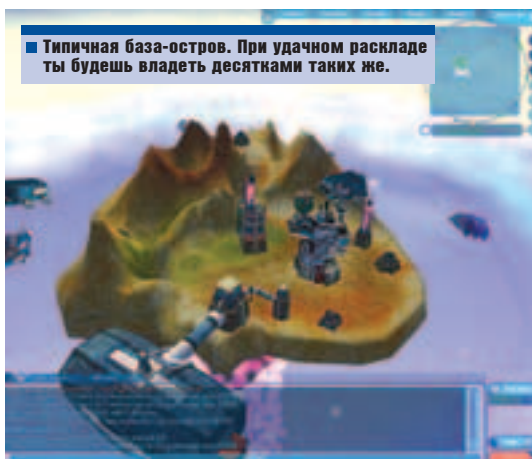
ИГРАЕМ В ММОГ БЕСПЛАТНО (ЧАСТЬ 3)

Еще несколько лет назад далеко не каждый разработчик распространял свою игру задарма, теперь же это привычная практика. Посему мы решили подготовить целый цикл подобных статей, а не ограничиваться парой подборок.

Текст: Андрей Теодорович

Time of Defiance

MMORTS – птица чрезвычайно редкая, а хорошая MMORTS – вовсе экзотика. Однако в качестве **Time of Defiance** сложно усомниться: разработчики создали огромный виртуальный мир (4000 на 4000 километров), в котором парят пригодные для жизни острова. Именно за эти клочки суши и сражаются игроки, направляя друг против друга целые флотилии. Time of Defiance похожа на легендарную **Master of Orion**, только разобратся в ней намного проще. Главная особенность ToD – она не бесконечна, а условно разделена на партии, длящиеся от 21 до 28 дней. Триал: семь дней.



■ Типичная база-остров. При удачном раскладе ты будешь владеть десятками таких же.

САЙТ

www.nicelycrafted.com/todc

ДАТА ВЫХОДА

21 ноября 2003 года

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

\$7.5

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА

55Mb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 64Mb Video, подключение 128Kbit/s

ПЛЮСЫ

Необычный мир; возможность управлять десятками баз и юнитов

МИНУСЫ

Интерфейс не очень удобен, привыкать к нему будешь не один час

ИТОГО

Одна из лучших MMORTS

САЙТ

www.autoassault.com

ДАТА ВЫХОДА

2006 год

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

\$15

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА

6Gb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор 2Ghz, 512Gb RAM, 128Mb Video, подключение 128Kbit/s

ПЛЮСЫ

Отличная стилистика и графика, невероятная динамика

МИНУСЫ

Мизерное количество подписчиков; простецкий геймплей в духе Diablo

ИТОГО

Качественная «Дьябла» про машинки

Auto Assault

По правде говоря, от **Auto Assault** ждали большего. «Action/RPG про автомобили в декорациях постапокалиптического мира» – ну разве не соблазнительно? Однако на деле получили очередную **Diablo**, пусть и отменного качества. Выехал из города, покатался, расстрелял несколько сотен врагов, вернулся на базу – стандартное расписание на день многих обитателей AA. Тем не менее игра подкупает своим размахом, стилистикой, динамикой и просто несметным количеством гаджетов для «железного коня». Хочешь – сделай что-нибудь сам, благо возможности местной системы крафтинга огромны. Триал: 14 дней.



■ Здесь прав тот, у кого машина мощнее и оружие круче.

R.O.S.E. Online

R.O.S.E. Online – еще одна анимешная MMORPG от корейской студии **Gravity**, создавшей **Ragnarok Online**. На первый взгляд оба проекта очень похожи, однако есть в «Розочке» неповторимые фишки. Во-первых, мир R.O.S.E. Online состоит из семи планет, каждую из которых может завоевать отдельно взятая гильдия и назначить там собственного правителя. Во-вторых, кланам нужно не только думать о военных делах, но и решать экономические, политические и даже религиозные проблемы. В-третьих, здесь есть любимые мной большие человекоподобные роботы, обороняющие замки. Триал: 7 дней.



■ Глядя на эту картинку, невольно вспоминаешь JRPG конца 90-х...

САЙТ

www.roseonlinegame.com

ДАТА ВЫХОДА

2 декабря 2005 года

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

\$15

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА

605Mb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор 700MHz, 256RAM, 32Mb Video, подключение 128Kbit/s

ПЛЮСЫ

Анимешное оформление всего и вся – ценителям понравится

МИНУСЫ

Долгая и нудная прокачка

ИТОГО

Звезд с неба не хватает, но в целом неплохая игрушка

САЙТ

ac.turbine.com

ДАТА ВЫХОДА

1999 год

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

\$13

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА

369Mb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 32Mb Video, подключение 56Kbit/s

ПЛЮСЫ

Отличное комьюнити

МИНУСЫ

Геймплей покажется архаичным, графика – тем паче

ИТОГО

Кажется, что все ветераны MMORPG собрались в одной игре

Asheron's Call

В 1999 году **Asheron's Call** показала мне качественной, но уж слишком заурядной фэнтезийной MMORPG. По сути, такой она и осталась, правда, с годами образовался один несомненный плюс. Речь идет про населяющий мир Asheron's Call народ – столь опытного, умного и благожелательного комьюнити я не видел ни в одной современной MMORPG. Оно и понятно – старые MMORPG держатся на плаву за счет самых преданных фанатов, а они, как правило, товарищи вменяемые, хоть и со своими тараканами в голове. Дорожишь общением с нормальными людьми? Милости просим в Asheron's Call! Триал: 14 дней.



■ Неважно, что графина устарела как минимум на семь лет. Главное, что здесь люди хорошие.

Lineage

Если популярность **Lineage II** объяснить несложно, то притягательность Lineage для нас – настоящая загадка. Впрочем, подавляющее большинство подписчиков первой «линейки» – жители Азии, а, как говаривал товарищ Сухов, «Восток – дело тонкое». И вправду, ну разве станет европейский игрок тратить время на заурядную во всех отношениях MMORPG (про графику и вовсе молчим), в которой к тому же полным-полно голд-фармеров, шарлатанов и маленьких детей? Вопрос риторический, но, быть может, и тебе понравится то, что пленило миллионы азиатских геймеров. Семидневный триал тебе в помощь!



■ Первая мысль: "Diablo: Lord of Destruction". А нет, Blizzard'овский хит выйдет лишь через три года после Lineage.

САЙТ

www.lineage.com

ДАТА ВЫХОДА

1998

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

\$12

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА

2.5Gb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор 800MHz, 256Mb RAM, подключение 128Kbit/s

ПЛЮСЫ

Ни единого плюса я не нашел. Возможно, тебе повезет больше

МИНУСЫ

Ужасное комьюнити, графика десятилетней давности

ИТОГО

Посмотри – для общего развития

УБИЙЦЫ ВРЕМЕНИ

БРОСАЙ РАБОТУ НА ФИГ – ПОИГРАЙ ЧАСОК

Текст: Иван Гусев

Привет-привет. Вот «испек» для тебя, дорогой читатель, множество занятных флэшек – кушай, пока свежие. Каждому найдется игра по вкусу: есть и головоломка, и аркада, и гоночки. Весь набор продегустирован редакцией «РС ИГР», что чуть было не парализовало работу над журналом. Эти игры — прирожденные убийцы... времени!



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

очень высокая

РАЗМЕР

725Кб

ОЦЕНКА

■■■■■ 5.0



■ Ищи дополнительные уровни на сайте more.bloons.fizzlebot.com.

BLOONS

<http://bloons.fizzlebot.com>

«Согласитесь, когда воздушные шары лопаются – это весело!» – говорят ребята из студии **Ninja Kiwi** и предлагают «оторваться» от души. В **Bloons** ты будешь дырявить десятки шариков сразу! Концепция этой игры очень проста, но работает безупречно. На каждом уровне (а всего их 50) в воздухе висят шары. В левом нижнем углу экрана стоит обезьянка и швыряет дротиком. За прицеливание отвечает мышь, а сила броска определяется по тому, как долго была зажата левая

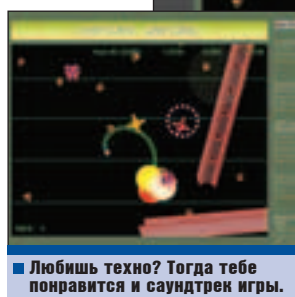
кнопка «хвостатого друга». Разработчики ставят перед нами разные задания, затем постепенно их усложняют. К примеру, могут потребовать продырявить 70 шариков всего одним (!) дротиком. Головоломка решается просто: нужно точно попасть во взрывающийся шар с большим радиусом поражения. А еще время от времени тебе вручают бумеранг, позволяют метать сразу три дротика вместо одного и даже однажды дают поуправлять в небе самим Пэк-меном. Очень зазорное сумасшествие!

RAPTURE CAPTURE

<http://tonakai.aki.gs/interactive/rc1e.html>

Японская компания **Tonakai Interactive**, как и большинство других «студий», создающих флэш-игры, состоит из одного человека. Зато большого фантазера! Порадовав нас несколькими неплохими квестами (серия **Out File**), **Исомура Кай** (Isomura Kai) решил попробовать силы в новом жанре. В аркаде **Rapture Capture** ты управляешь звездолетом, единственным оружием которого является увесистый шар на цепи. «Хвост» отлично «слушается» мышки и пред-

назначен для защиты от космических агрессоров. Ты сметаешь их с пути, как крошки со стола. Более того, можно подцепить звездолет врага и дубасить им всех вокруг. Но будь осторожен – шар на цепи движется согласно законам физики, а значит, чем сильнее замах, тем сложнее управлять «хвостом» (например, вернуть его в исходное положение – прямо перед звездолетом). Враги же атакуют со всех сторон: стреляют, идут на таран. Погибнешь три раза – Game Over.



■ Любишь техно? Тогда тебе понравится и саундтрек игры.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

средняя

РАЗМЕР

1747Кб

ОЦЕНКА

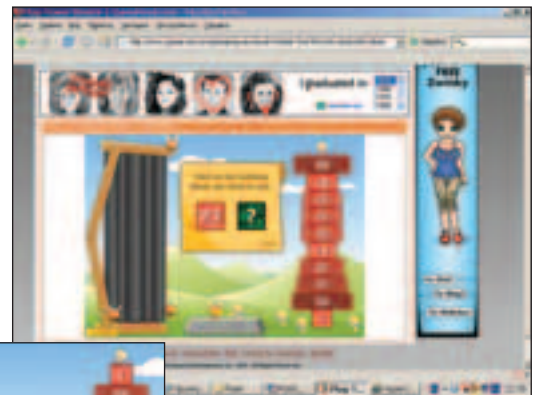
■■■■■ 4.0

TOWER BLASTER

www.gamerival.com/gameplayview/tower-blaster.html?fromint=1&randint=5646

Tower Blaster трудно описать, но очень легко освоить. Что нужно сделать для победы? Возвести башню быстрее конкурентов – комичных злобных викингов! Еще один важный нюанс: все строительные блоки пронумерованы (от 1 до 50). Допустим, в основании башни у тебя стоят 39, а на вершине – 7. Нужно переставить блоки таким образом, чтобы цифры следовали сверху вниз в порядке возрастания. То есть за 7 размещаешь 9, а перед 39 ставишь 34. Идеальное соблю-

дение нумерации (1, 2, 3, 4) необязательно, да и, в принципе, недостижимо. Заменять части башни нужно особым способом: каждый ход тебе на выбор дают два блока: один с конкретной цифрой на боку, а другой – секретный (значение открывается, только если ты кликнешь на него). Предположим, тебе предложили 18 и «?». Ты выбрал «?», и открылась цифра 1. Ты волен заменить ею любой блок в башне, а можешь просто пропустить ход. В общем, попробуй – все поймешь по ходу дела.



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

высокая

РАЗМЕР

923Kb

ОЦЕНКА

■■■■■ 5.0

■ Пройгравешь – викинги уничтожат твою башню.



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

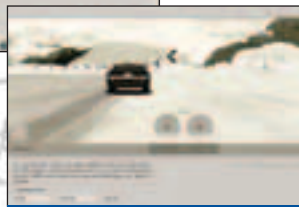
средняя

РАЗМЕР

6193Kb

ОЦЕНКА

■■■■■ 4.0



■ Зарегистрируешься на сайте игры – получишь возможность сохраняться.

PACE

www.bmw-pace.com/pace

Я люблю рекламные флэш-игры. Ведь их делают не на голом энтузиазме, а за деньги, и, как правило, качество подобных проектов заметно выше среднего. Лучшее тому подтверждение – гоночная аркада **Pursuit Across Europe** (или, если коротко, – **PACE**), над которой по заказу автоконцерна **BMW** трудились сразу две компании. Получилась стильная игра, призванная продвигать в массы «бумеры». Управлять машиной в PACE просто и приятно (задействованы стрелки клавиатуры, пробел – ручник и Ctrl – нитро).

Ты путешествуешь на BMW по Европе: из Лиссабона в Париж, из Парижа в Берлин, а оттуда в Прагу. Деньги, зарабатываемые в гонках, тратятся на апгрейды и новые тачки. Единственное, в чем можно упрекнуть PACE, так это в неудачном выборе общей цветовой гаммы – серо-белой. На большой скорости трудно разобрать, куда ведет дорога и где делать поворот. А съехав с трассы, запросто можно заблудиться!

ZOOKEEPER

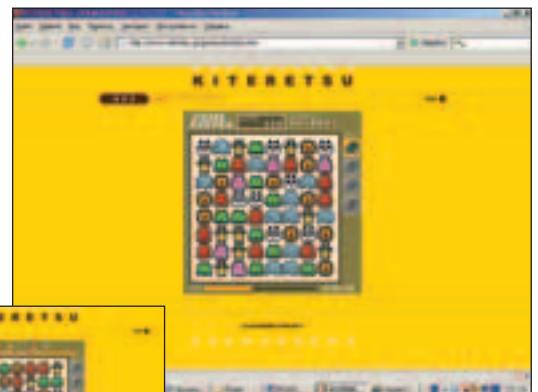
<http://www.kiteretsu.jp/games/zka/zka.htm>

Японская забава **Zookeeper** является флэш-версией популярной shareware-игры для домохозяек... кхм-м-м... пардон, казуальных геймеров – **Bejeweled**. Однако клон клоны рознь, и в данном случае мы имеем дело с качественным проектом. В Bejeweled мы выстраивали в ряд драгоценные камушки, здесь же вместо «блестяшек» – львы, панды, кролики и прочие звери. Составь линию из трех (или больше), к примеру, жирафов, и они исчезнут, а освободив-

шееся место займут новые питомцы. На первом уровне нужно убрать с поля минимум трех животных каждого вида, на следующем – четырех и так далее. Впрочем, режим Zookeeper Quest куда интереснее обычного. В нем директор зоопарка дает распоряжения, которые нужно выполнять:

1. Поймай 20 львов, не трогая других зверей.
2. Поймай жирафов на 15 особей больше, чем панд.

И так далее. Казалось бы, не игра, а ерунда. А ведь затягивает, подлюка.



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

очень высокая

РАЗМЕР

645Kb

ОЦЕНКА

■■■■■ 4.0

■ Zookeeper «говорит» по-японски, но ты вряд ли запутаешься.

НАРОДНОЕ ТВОРЧЕСТВО

ФАНАТСКИЕ ПОДЕЛКИ ДЛЯ ЛЮБИМЫХ ХИТОВ

Текст: Александр Краснов

Если проект действительно хорош, то у него появятся и армия поклонников, и десятки фан-сайтов. Еще один показатель «народной любви» – число модов, которые на добровольных началах создали преданные почитатели.

ЛАБОРАТОРИЯ МОДИФИКАЦИЙ

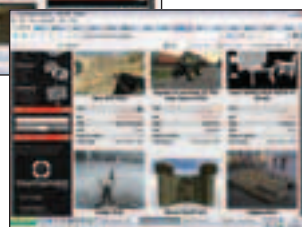
<http://moddb.com>

Мoddb.com по праву можно назвать одним из лучших сайтов с любительскими модификациями. Ежедневно архив пополняется новыми картами, скинами для персонажей, моделями, текстурами и, конечно же, полноценными модами. В новостной ленте авторы сайта подробно описывают каждое любительское «дополнение», да еще и снабжают его скриншотами. Например, главная особенность одной из модификаций *Half-Life 2* –

оружие, стреляющее вантузами. Чтобы ты сразу понял, с чем придется управляться, на картинке это устройство показано во всей красе. Дизайн сайта понравится даже самому привередливому посетителю. Просматривать разделы портала приятно, и трудностей с поиском нужных материалов не возникает. Поисковая система позволяет находить файлы не только по названиям, но и по типу (одиночная игра или мультиплеер), а также по жанру.



ДИЗАЙН	■■■■■ 4.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 5.0
УДОБСТВО	■■■■■ 4.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	■■■■■ 5.0



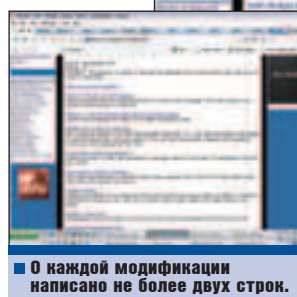
■ В разделе «Загрузки» подробно описывается каждый, даже самый незначительный, мод.

ГЕРОЙ МИНУВШИХ ЛЕТ

www.gameogre.com/mods.htm

Разработать новую игру на голом энтузиазме очень непросто. Как правило, авторы или забрасывают начатое, или же выкладывают недоделанный проект в Сеть. У владельцев бесплатных сайтов те же трудности. Портал www.gameogre.com задумывался создателями как один из передовых ресурсов (чего только стоят пафосный слоган "Gaming Mega Site" и множество разделов), откуда каждый мог бы выкачать последние модификации к самым

разным играм. Но вскоре стало ясно, что перед нами страничка, к которой авторы давно потеряли всякий интерес. К счастью, здесь найдется несколько известных дополнений к играм начала 2000-х. Большинство материалов посвящено первой части *Neverwinter Nights*. Правда, описаний практически нет, и ориентироваться приходится только по названиям. Остается надеяться, что неплохой, но давно не обновлявшийся архив попадет в руки более ответственных хозяев.



ДИЗАЙН	■■■■■ 3.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 3.0
УДОБСТВО	■■■■■ 4.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	■■■■■ 3.0

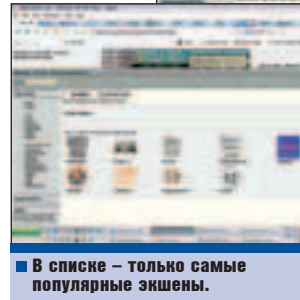
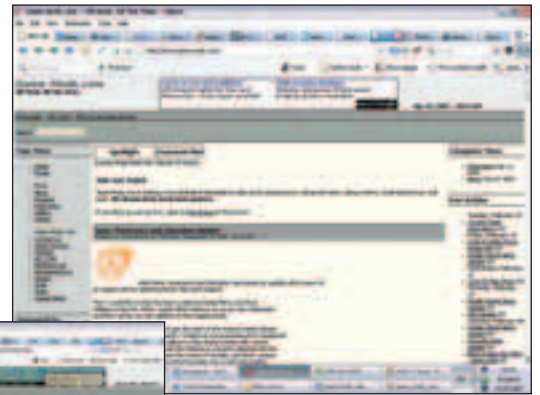
■ О каждой модификации написано не более двух строк.

СДЕЛАЙ САМ

www.game-mods.com

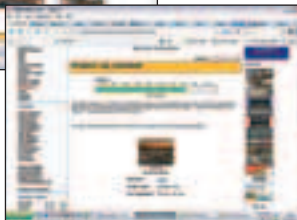
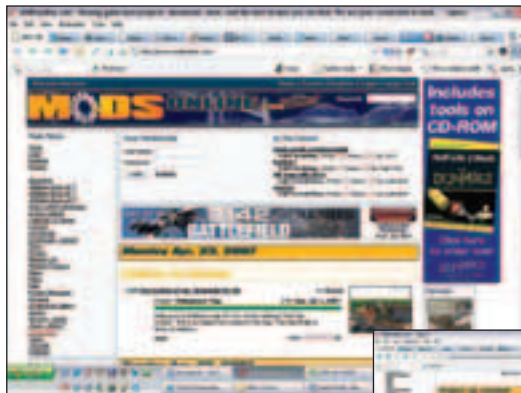
Дизайн www.game-mods.com на редкость примитивен. Вряд ли кому-нибудь захочется читать нескончаемые килобайты текста на одинаковых серых страницах. Наполнение тоже заметно отстает от аналогичных порталов. Раздел рецензий состоит из горсти статей. В галерее пылятся старые картинки в среднем разрешении. Да и сам раздел модов небогат: в нем ты найдешь дополнения только к самым ходовым экшенам вроде **Doom 3**, **Half-Life**, **Half-Life 2** и **Battlefield**. Учти,

что портал, судя по ленте новостей, не обновляется с сентября 2005 года, а посему не рассчитывай найти материалы по новым проектам. Единственное, чем могут гордиться владельцы, – это подборка интервью с западными командами модостроителей (все, как один, специализируются на второй “Халфе”). Так что загляни на game-mods только в том случае, если сам решишь что-нибудь создать. Да и то вряд ли удастся почерпнуть здесь хоть сколько-то действительно полезной информации.



ДИЗАЙН	■■■■■ 3.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 2.0
УДОБСТВО	■■■■■ 3.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	■■■■■ 3.0

■ В списке – только самые популярные экшены.



ДИЗАЙН	■■■■■ 3.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 5.0
УДОБСТВО	■■■■■ 4.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	■■■■■ 4.0

■ По одной картинке и дате появления на сайте модификацию не выберешь.

БАРДАК ONLINE

www.modsonline.com

Когда впервые открываешь www.modsonline.com, начинает не на шутку рябить в глазах. Хочется скорее отвернуться от мельтешащей рекламы и множества пестрых баннеров. Ко всему прочему авторы не умеют комбинировать шрифты. На одной странице можно увидеть символы самых разных размеров и цветов. www.modsonline.com богат на всевозможные моды, да и обновляется почти ежедневно. Авторы пишут о свежих поступлениях в ленте новостей, попутно раскрывая их основ-

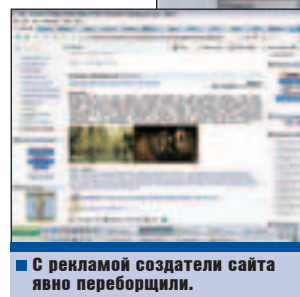
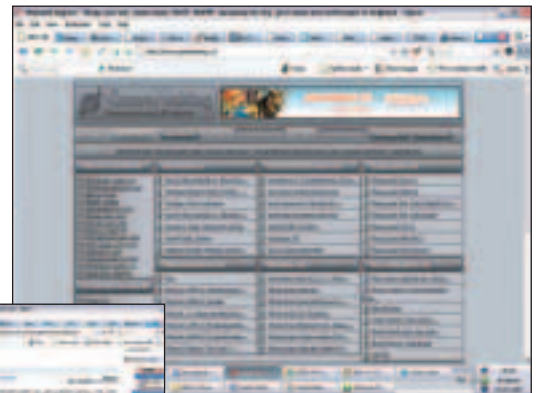
ные особенности. Помимо дополнений к **Half-Life 2**, **Doom 3** и **Unreal Tournament** на сайте есть модификации **Call of Duty 2**, **Quake 4** и других популярных экшенов. Также здесь имеются десятки статей по “модостроительству” – как общей направленности, так и посвященные какой-то определенной игре. Кстати, свою разработку ты можешь сам загрузить на сайт, и о ней узнают многие. Надеемся, тебя не отпугнет аляповатое оформление ресурса и ты найдешь здесь что-нибудь по душе.

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

www.gamemaking.ru

По сути, www.gamemaking.ru – развлекательный портал, где помимо любительских дополнений можно отыскать рецензии на игровые новинки, скачать демо-версии, коды и прохождения. Однако именно модам здесь уделено наибольшее внимание. Местный ассортимент, прямо скажем, побогаче, чем у многих западных конкурентов. Ты найдешь модификации к **Max Payne 2**, **Star Wars: Knights of the Old Republic**, **The Elder Scrolls III: Morrowind** и дру-

гим блокбастерам. Разумеется, есть у ресурса и дополнения к классическим проектам вроде **Diablo II** и **Half-Life 2**. Одна беда – жутко неудобный дизайн. Авторы расположили почти все разделы на... форуме! Поэтому, чтобы скачать какой-нибудь файл, для начала придется зарегистрироваться. Кроме того, посетители вечно досаждают тонны рекламных объявлений, баннеров и всплывающих окон. Тем не менее www.gamemaking.ru – один из лучших российских мод-сайтов.



ДИЗАЙН	■■■■■ 3.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 4.0
УДОБСТВО	■■■■■ 3.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	■■■■■ 4.0

■ С рекламой создатели сайта явно переборщили.

WORLD OF WARCRAFT

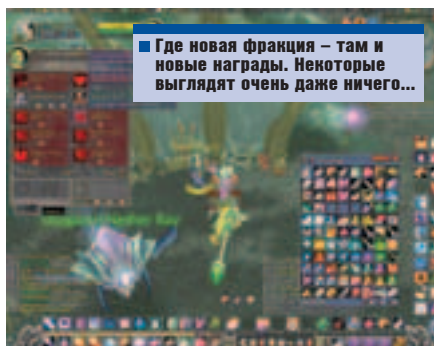
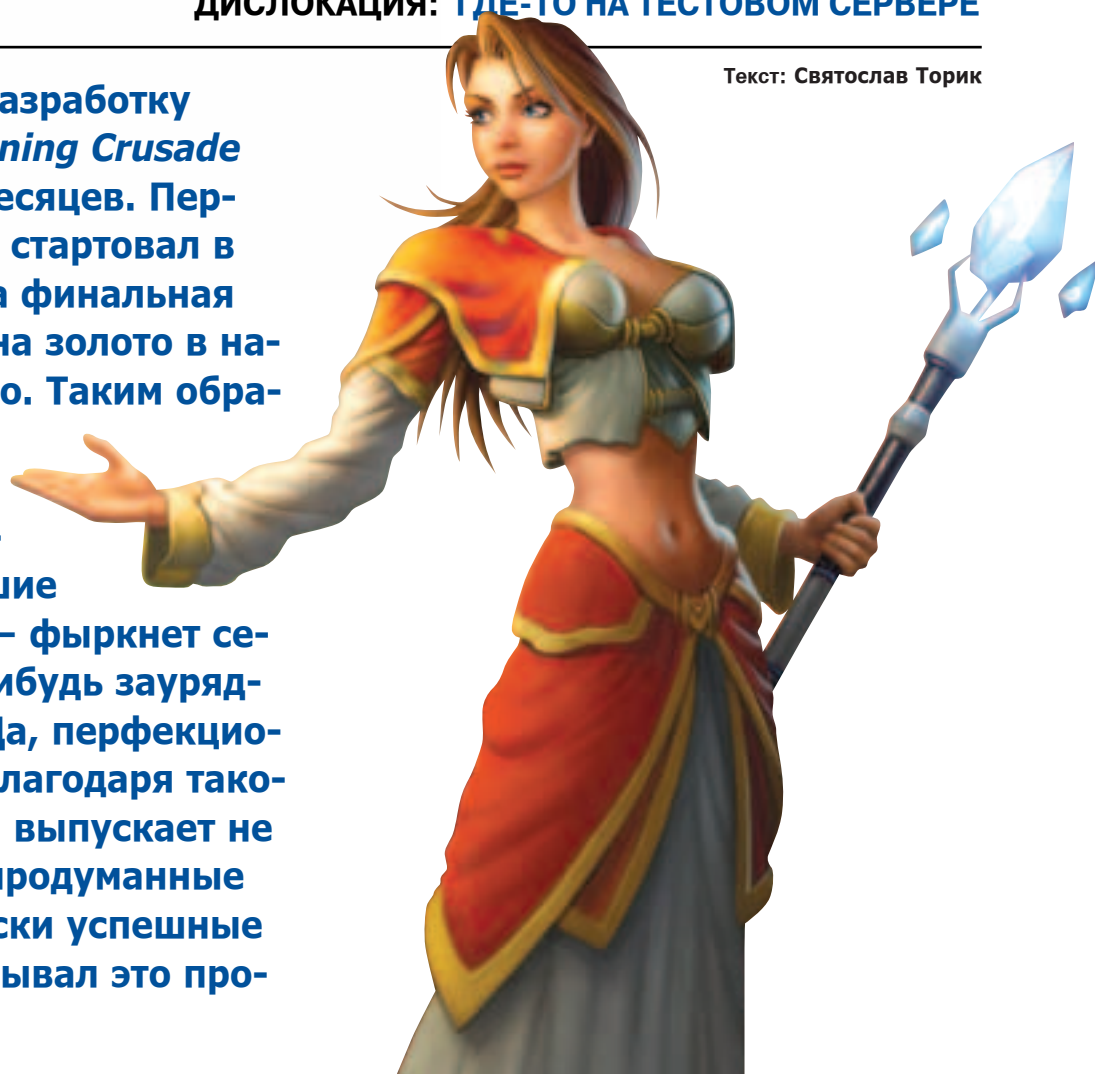
КАК НАМ ОБУСТРОИТЬ ВСЕЛЕННУЮ

СТАТУС: МАГ TORICK,
70 УРОВЕНЬ

ДИСЛОКАЦИЯ: ГДЕ-ТО НА ТЕСТОВОМ СЕРВЕРЕ

Текст: Святослав Торик

На разработку *The Burning Crusade* ушло 14 месяцев. Первый бета-тест стартовал в августе 2006-го, а финальная версия игры ушла на золото в начале января 2007-го. Таким образом, на проверку дополнения потребовалось шесть месяцев! «Сумасшедшие перфекционисты» – фыркнет себе под нос какой-нибудь заурядный разработчик. Да, перфекционисты, но именно благодаря такому подходу Blizzard выпускает не просто хорошие и продуманные игры, но коммерчески успешные продукты. Я бы называл это профессионализмом.



✦ НА ОШИБКАХ УЧАТСЯ?

Первый патч для ТВС появился спустя две недели после релиза. Он включал в себя внушительное количество исправлений: устранял ошибки и менял параметры вещей. Нельзя сказать, что адд-он для *World of Warcraft* изобиловал багами, однако огрехов в нем хватало. Кроме того, после установки «заплатки» недочетов только прибавилось. Вспоминается шуточная поговорка программистов: исправишь одну ошибку – непременно получишь две новых.

✦ ОКОШКО В ДРУГОЙ МИР

Понятно, что, перед тем как выпустить очередную патч, его необходимо полностью проверить. Выяснить, все ли работает, не появились ли недочеты. World of Warcraft – огромный и многогранный проект, и штатной команде тестеров Blizzard всегда требуется дополнительная помощь. Поэтому за две-три недели до выхода патча разработчики запускают два тестовых сервера – так называемые PTR (Public Test Realms). Опробовать «заплатку» до ее официального появления очень просто: нужно зай-



■ Некоторые люди думают, что проходить квесты на PTR – глупо, ведь все равно их придется выполнять после выхода патча. А вот мне нравится – опыт как-никак!



■ Главный минус тестового сервера – на нем работают не все модификации, приходится привыкать к стандартному интерфейсу WoW.

ЕСЛИ БАГ ОКАЗАЛСЯ ВРАГ...

Разработчики не всегда публикуют полную информацию о патче. Существуют и так называемые «недокументированные особенности», о которых докладывают энтузиасты на самых популярных форумах вроде www.mmo-champion.com. Зачастую они вызывают больший интерес, чем официальные сведения, порой дело доходит до курьезов. На тест-сервере патча 2.10 выяснилось, что заклинание Polymorph, превращающее цель в овцу, более не ускоряет регенерацию жизни пострадавшего. Маги возликовали, в то время как представители остальных классов приуныли – получается, чародей теперь может «овцевать» противника сколько угодно. К счастью, **Blizzard** тотчас заявила, что этот эффект – действительно ошибка, которую они исправят в патче.



стремящиеся помочь Blizzard без каких бы то ни было «задних мыслей». Они строчат подробнейшие отчеты в службу техподдержки о каждой найденной ошибке, кропотливо изучают новый контент, просиживают у компьютера сутки напролет. Редкая самоотверженность.

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

Для полноценного ознакомления с новым контентом понадобится группа игроков, а то и целый рейд. Найти подходящую компанию очень сложно, особенно если ты собрался на тестовый сервер в одиночку. Лучше заранее договориться с друзьями из своей гильдии.

Если тебе не удалось этого сделать – не отчаивайся. Достаточно сносно общаться по-английски, чтобы найти группу для походов. Владеешь каким-нибудь другим языком? Тоже неплохо. Обычно на тестовых серверах геймеры из разных стран создают свои гильдии. Так проще общаться и соответственно собирать целые рейды. На последней PTR-сессии даже была замечена русская команда (правда, только за Альянс). Ну а про свои приключения я расскажу в следующий раз – когда окончательно освоюсь со свежим контентом на обычном сервере.

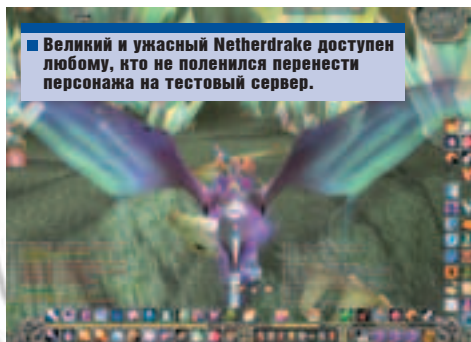


ты по ссылке Public Test (появляется в окошке загрузчика World of Warcraft), затем, следуя инструкциям, скопировать одного из своих персонажей на тестовый шард. Из-за огромного наплыва желающих сей процесс может затянуться на трое суток – за это время ты успеешь скачать все необходимые файлы. Так как PTR – сервер временный, то и все изменения, которые произойдут там с персонажем, сгинут после окончания теста.

А КЕМ СТАНЕШЬ ТЫ?

Население тестовых серверов делится на три категории. Первую составляют любопытствующие, которые желают поскорее увидеть нововведения. Непосредственно к тестированию они относятся пренебрежительно – намеренно никаких ошибок не ищут, да и вообще играют очень мало. Им интересно посмотреть на новые территории, монстров и предметы. Вторая катего-

рия – это те, кому наскучило играть (привычный случай: «сюжетные» квесты пройдены, в рейдах закончились вакантные места, а PvP уже сидит в печенках), а также пользователи с просроченными аккаунтами. Ведь попасть на PTR может кто угодно – важно, чтобы на одном из обычных серверов (пусть даже доступ к нему давно не проплачивался) был высокоуровневый персонаж, которого можно скопировать. И наконец, самая малочисленная категория тестеров – энтузиасты,



■ Великий и ужасный Netherdrake доступен любому, кто не поленился перенести персонажа на тестовый сервер.



■ Каждый обширный контент-патч радует игроков очередным новшеством. На этот раз необходимо... бросать динамитные шашки в гнезда огромных птеродантилей!



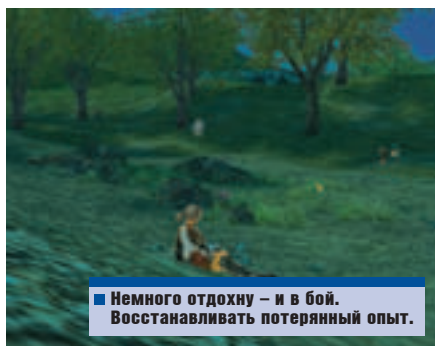
LINEAGE II: INTERLUDE

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ. РЕЙД ОДИНОЧКИ

СТАТУС: **ГЕРОЙ TANTA, ROGUE,**
24 УРОВЕНЬ
ДИСЛОКАЦИЯ: **DION**

Текст: Александр Мельников aka Kinn

Любопытство всегда переполняло души людей, рвущихся на подвиги, к новым приключениям. Поговорка гласит, что именно это чувство сгубило кошку, однако геймеру не стоит опасаться за собственную шкуру. В игровом мире совать свой нос можно куда и когда угодно. Никто, скажем, не запрещает персонажам первого уровня гулять по болотам, где водятся гигантские пауки. Будь такое место в реальной жизни, смельчак наверняка бы погиб, а в *Lineage II* смерть – всего лишь потеря времени и опыта. Посему я не побоялся свернуть с проторенной дорожки и залез в опасные, неизведанные зоны.



★ ЗВОНКАЯ МОНЕТА

Месяц не удался. Оба моих компаньона боролись со всяческим трудностями. У одного сессия отнимала практически все свободное время. Второй искал новую работу – чтобы было чем оплачивать хобби (человек привык тратить немалые суммы на виртуальные предметы). Оставшись в одиночестве, я перестал развивать своего персонажа и уже не старался опередить остальных соклановцев. Вместо этого изучал любопытные уголки виртуального мира. А однажды последовал

совету старого знакомого и решил подзаработать немного денег.

На севере от замка Аден есть территория Blazing Swamp. Тамешние обитатели никогда первыми не атакуют, хотя по логике должны – ведь повсюду расставлены сундуки с сокровищами. Помимо золота, оружия и брони в них можно отыскать свитки-«заточки» (улучшают экипировку) не для слабеньких вещей класса D, а для самых лучших – А-класса. Именно за этими драгоценными предметами я и решил поохотиться.



■ Торгуются высокоуровневые персонажи. Чувствую себя бродягой, случайно угодившим на гламурную вечеринку.



■ От драконов можно спрятаться в кустах. Но рано или поздно они тебя найдут.

ЧЕЛОВЕК ЧЕЛОВЕКУ ВОЛК

С выходом очередного обновления в *Lineage II* все сильнее меняется геймплей. Если раньше мы убивали монстров, собирали артефакты и копили деньги, то теперь сражаемся с другими игроками. Авторы даже смягчили наказание за проигранный бой, дабы сделать поединки привлекательными. Прежде геймеры боялись нешуточных потерь. Однако с некоторых пор появилось правило: снаряжение персонажей остается в целости и сохранности даже после смерти. А все получаемые в битвах ранги и бонусы дают большую прибавку, чем в поединках с монстрами. Пользователям нравится охотиться друг на друга, и создатели игры это отлично понимают. Что ждет нас дальше? Может, межсерверные войны? Вполне вероятно...



ЗЛОВЕЩИЕ СУНДУКИ

Поиск сокровищ проходил в три этапа. Сначала я пробирался к сундукам мимо дрейков, горгулий, зомби и прочей нечисти. Стоило попасться на глаза хоть одной разъяренной твари – пиши пропало. Благо в *Lineage II* я играю не первый год, а потому знаю, что в таких случаях нужно постоянно вращать камеру. Завидев монстра, я отступал и старался при этом не угодить в лапы другого врага. Пару раз по недомыслию попадал в переделку, но в итоге все-таки достиг цели. Затем пришло время для второй части плана – к счастью, более легкой и короткой. С помощью специального навыка и ключей (их можно отобрать у краснокожих гоблинов Диона) я пытался вскрыть сундук. Напоминаю, что взламывать замки умеют лучники и мастера коротких клинков. В *Lineage II* ключи, как оружие и доспехи, различаются по классам, сундуки –

по уровням. Открывать тот или иной лагерь лучше всего ключом соответствующего класса (или классом выше) – иначе шансы невелики.

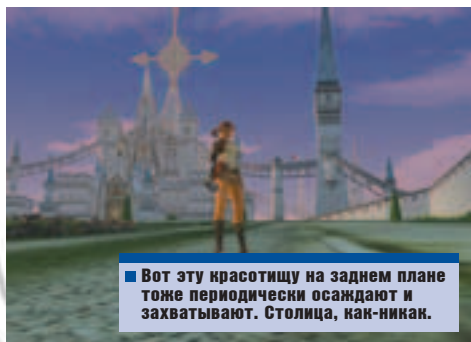
Каждый взломщик немного рискует. Рискую и я. Везло – получал награду, порой оставался ни с чем (когда не хватало ловкости). Но больше всего мне досаждали сундуки-оборотни. Да-да, они выглядят как обычные, но лишь до тех пор, пока герой не попытается их отпереть. Ключи пропадут, а сундук, вместо того чтобы

приветливо распахнуться, атакуют неудачливого «медвежатника».

ЮНЫЙ БОТАНИК

На третьем этапе я восстанавливал потерянный после множества смертей опыт, продавал полученные свитки и другие ценности, а также доставал новые ключи для повторного похода. Чтобы не терять времени даром, я решил добывать ключи и ресурсы одновременно. Для этого купил у торговца Манора в Дионе кучу специальных семян, которые нужно поместить в мертвые тела монстров. Проросшие в трупиках ростки обмениваются у того же самого Манора на дорогостоящее сырье.

С гоблинами такой трюк не пройдет. «Соберешь урожай» – останешься без ключей. Зато с остальными зубастыми и клыкастыми чудищами можно не церемониться. Особенно забавно убивать лучников-леопардов. Эти звери применяют свой навык Power shot на редкость неумело. Очень удобно, ведь со мной не было лекаря, который мог бы восстановить пошатнувшееся здоровье или подсобить различными заклинаниями. Однако самое интересное начиналось тогда, когда я пытался сбить накопленные ростки. Но об этом в следующий раз...



■ Вот эту красотищу на заднем плане тоже периодически осаждают и захватывают. Столица, как-никак.



■ И ростом выше, и меч ярче. А воля из него никудышная.

Чистый звук от Ritmix

Известная корейская компания **Ritmix**, производитель популярной марки MP3-плееров, объявила о появлении на российском рынке новых универсальных наушников закрытого типа **RH-510**, совмещающих в себе удобство эксплуатации и высокое качество звучания.

Мембраны размером 38мм обеспечивают четкий звук, очищают низкие частоты, обеспечивая глубину басам, а также расширяют частотный диапазон. Сами мембраны расположены на оптимальном расстоянии от уха слушателя, что значительно улучшает восприятие звука. Удобная лента дужки равномерно распределяет давление наушников по всей ширине головы, обеспечивая комфортную посадку. Носить **Ritmix RH-510** можно в течение длительного времени. Складная конструкция **Ritmix RH-510** очень удобна, поскольку облегчает перенос наушников, давая возможность легко разместить их в сумке или в кармане. Параметры RH-510: частотный диапазон 20–22 000Гц, сопротивление 320м, чувствительность 108дБ.



Тоньше, меньше, совершеннее!

В продаже появилась переработанная версия миниатюрного **Samsung Q1Ultra**. Новинка отличается от более ранней модели **Q1** прежде всего встроенной QWERTY-клавиатурой, увеличенным до WSVGA (1024x600 точек) разрешением и продленным на 3,5 часа временем работы от стандартной батареи. При всем этом новинка стала тоньше и легче. Расширились и коммуникационные возможности устройства. Отныне **Q1Ultra** оснащен интегрированными беспроводными **WLAN 802.11b/g** и **Bluetooth**-адаптерами, к которым добавлена возможность работы в **HSDPA** и **WiMax**-сетях. По желанию пользователя может быть установлен навигационный пакет **GPS Navigation Package**. Изменения коснулись не только аппаратной части, подверглась переработке и программная среда. Теперь новинка работает под управлением **Windows Vista Premium**.

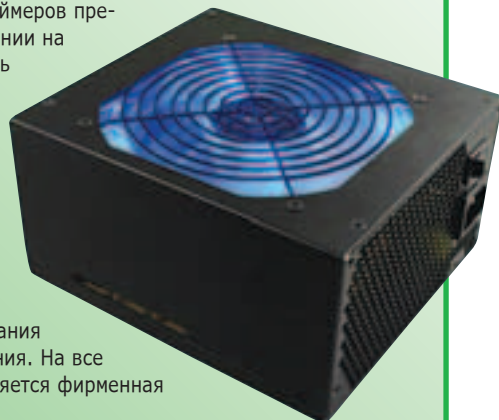
Для максимального удобства пользования в дополнение к **Q1Ultra** можно приобрести такие аксессуары, как привод оптических дисков, стилус, запасной аккумулятор и ряд футляров на выбор.



MOD'ные блоки питания от OCZ

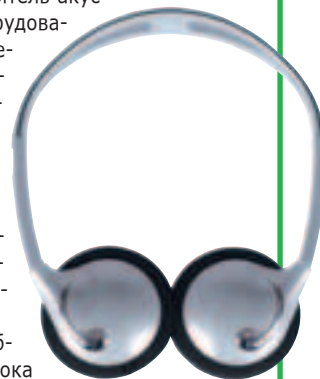
Инженеры **OCZ** разработали новые модели блоков питания **ModXStream Series**. На данный момент доступны две версии: 780 и 900W. Разработка линейки велась с учетом шумовых характеристик блока. Производитель позиционирует новинку как самое тихое решение с активной системой охлаждения. К слову, отвод тепла осуществляется при помощи 120-миллиметрового вентилятора, обороты которого зависят от температуры внутренних компонентов.

Специально для геймеров предусмотрены две линии на **PCI-Express** и шесть для **SATA**-устройств. Помимо этого, модели серии **ModXStream** поддерживают **UI** (Universal Input) и **Active PFC** (Power Factor Correction) для более эффективного регулирования входного напряжения. На все блоки распространяется фирменная гарантия три года.



Новые наушники от KOSS

Известный американский производитель акустики, микрофонов и звукового оборудования **KOSS** объявил о скором появлении на российском рынке портативных наушников **CX6**. Новинка отличается большими излучателями и амбушюрами для максимального комфорта при ношении и сбалансированной передаче звуковой картины за счет использования широких диафрагм. Регулируемое оголовье и положение амбушюр, а также регулятор громкости на шнуре обеспечивают дополнительное удобство пользования. Стоимость **CX6** пока не сообщается.



1066MHz для памяти

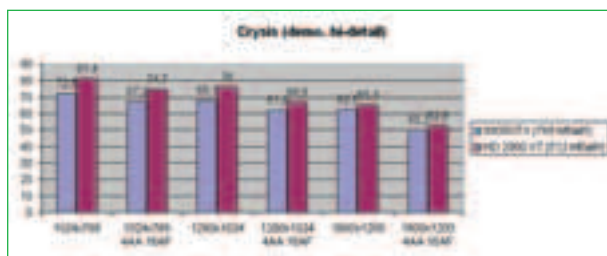
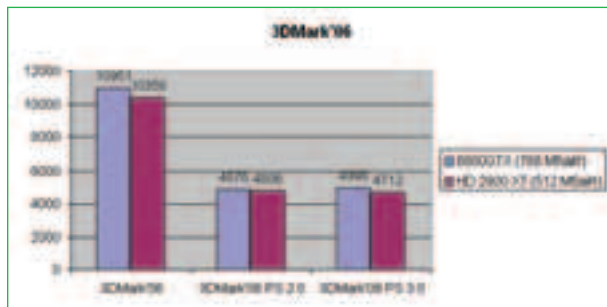
Компания **Crucial Technology** представила высокопроизводительные модули памяти – **Ballistix**. Они работают на частоте 1066 MHz с задержками 5-5-5-15 и рабочим напряжением 2,2V. Память поставляется либо в комплекте из двух планок по 1Gb каждая, либо поодиночке. Поддержка технологии **EPP** (Enhanced Performance Profiles), которая позволяет настроить оперативную память под нужды практически каждого пользователя, также присутствует в **Ballistix**. Не следует забывать, что для работы с **EPP** нужна и соответствующая материнская плата.



Первые тесты R600!

Сетевой ресурс www.bilgiustam.com опубликовал новые тесты видеокарт марок **NVIDIA** и **ATI**. Следует отметить, что *Radeon HD 2900XT* не самая быстрая версия, построенная на графическом процессоре **R600**. Ожидается (официально еще не подтверждено!), что версия с индексом **XTX** будет иметь удвоенный объем памяти и увеличенные примерно на 15% частоты памяти и ядра.

Тесты проводились на следующем стенде: *Intel Core 2 Extreme QX6800*, *ASUS P5W DH*, 2x1Gb PC2-6400 (5-5-5-12), *Western Digital Raptor 150Gb*. Тестовыми приложениями выступили **3DMark'06** и демо-версия игры **Crysis**. Как можно видеть из результатов, в синтетических программах (с поддержкой *DirectX 9.0*) побеждает продукция компании **NVIDIA**. В реальных же приложениях (*Crysis* работает в среде *DirectX 10*) быстрее видеокарта от **ATI**. Хотим обратить ваше внимание на то, что результаты эти – неофициальные и даже не подкрепленные скриншотами. Поэтому слишком доверять им не стоит.



Безопасность превыше всего!

Новый оптический привод от **LG GSA-H55N/L** стал первым устройством с поддержкой *SecurDisc*. В отличие от оптических устройств хранения данных, в которых шифрование паролем – единственная возможность защиты, **GSA-H55N/L** предлагает целых пять функций защиты диска для передачи и хранения информации, разработанных совместно с компанией **Nero**.

Новинка защищает данные от несанкционированного доступа за счет шифрования информации. Цифровая подпись позволит получателям проверить подлинность данных. Кроме того, на диске хранятся контрольные суммы для проверки целостности, а потому пользователям не нужно беспокоиться о надежности хранения информации.



Солнечная клавиатура

Не так давно награды **CES Innovations Award 2007** был удостоен беспроводной комплект *Genius SlimStar 820 Solargizer*. Главной особенностью набора можно считать клавиатуру, которая работает на солнечных батареях. Ее корпус оборудован специальной панелью наподобие тех, что можно увидеть на калькуляторах. При проектировании клавиатуры была использована уже проверенная годами схема: панель-приемник впитывает солнечную энергию, которая преобразуется в электрический заряд, питающий аккумуляторы. При отсутствии освещения подзарядку можно производить через **USB**-порт. В распоряжении пользователя 17 клавиш быстрого доступа как к мультимедийным функциям, так и к офисным приложениям и интернет-навигации. А вот мышка, второй манипулятор в комплекте, работает от четырех батареек типа **AA** и оборудована системой энергосбережения. При желании всегда можно изменить чувствительность грызуна в диапазоне от 800 до 1600dpi. Ориентировочная стоимость такого комплекта \$130.



Трехполосный звук

Модельный ряд акустических систем от компании **Jetbalance** пополнился новой моделью *JB-391*, которая найдет своих поклонников в среде ценителей высококачественного звука. Каждый из трех динамиков воспроизводит исключительно свою полосу частот. Для низких в данном случае используется отдельный динамик. Такая структура позволяет воспроизводить глубокий бас. Помимо двух колонок в комплект входит выносной усилитель с возможностью одновременного подключения двух любых источников звука: музыкального центра, персонального компьютера, DVD-проигрывателя или плазменной панели. Корпуса изготовлены из полноценного дерева, а общая мощность эквивалентна 150W. Отношение сигнал/шум равно 88dB, а звуковое давление – 106dB. Система *Jetbalance JB-391* уже появилась на прилавках, и средняя стоимость за комплект составляет приблизительно \$290.



Тестирование лучших игровых клавиатур

Кнопкой за кнопку!

Текст: Кирилл Аврорин

Мало кто будет спорить с утверждением, что для эффективной работы и игры необходимо приобрести многофункциональную и эргономичную клавиатуру. Несомненно, можно обойтись и стандартной моделью за пару сотен рублей, но все ее достоинства ограничиваются невысокой ценой. За чуть большую сумму сегодня предлагаются весьма интересные варианты. Посмотрим на них!

Как мы тестировали

Очевидно, что клавиатуры принадлежат к тому типу устройств, протестировать которые возможно только с субъективной точки зрения. Их невозможно подвергнуть ни одному из **3DMark**'ов, они никоим образом не влияют на количество кадров в секунду. В итоге мы оценивали лишь удобство работы, а также уделили внимание фирменным особенностям каждой модели. Большей частью клавиатуры испытывались в различных играх в зависимости от своей конфигурации (да-да, некоторые модели специально заточены под определенный жанр!). Но так как чисто игровых моделей в продаже встречается не так много, для наших исследований мы взяли и пару популярных мультимедиамоделей.

Что мы тестировали

- Razer Tarantula
- Logitech G15
- Ideazon zboard
- BTC 9019URF
- Microsoft Natural Ergo 4000
- Microsoft Digital Media Pro
- Ideazon fanq
- OKLICK Cordless Multimedia 880L

Клавиатуры бывают разные...

Не будем утрировать и говорить, как серьезно надо подходить к выбору клавиатуры в магазине. Тем не менее полезно знать несколько вещей, прежде чем отдать свои кровные условные единицы. В общем и целом все предлагаемые сегодня модели можно разделить на пять различных типов.

Мода на ультратонкие клавиатуры, будто снятые с ноутбуков, еще не прошла, но и повсеместного распространения такие модели не получили. Почти каждый производитель имеет в своей линейке как минимум несколько подобных клавиатур. Отличительная их особенность: Slim-дизайн и отсутствие цифрового блока. Термин Slim означает минимальную толщину как самого корпуса, так и клавиш. У некоторых моделей она не превышает 25–30 мм! Цифровой блок – вещь спорная, многие не могут без него жить, кто-то посчитает его никчемным атавизмом. Скажем так, в некоторых случаях без него действительно будет тяжело. Вполне возможно, что тебе придется поработать с базой данных, забивая туда массу цифр и номеров, и делать это с центральной части клавиатуры будет не так уж просто. Другой случай применения цифрового блока – игра с другом на одном компьютере с использованием одной клавиатуры. И довод третий: большая, широкая клавиатура более прочно лежит на столе и готова выдержать самую жаркую баталию, не сдвинувшись ни на сантиметр. Иными словами, если у тебя нет задачи бороться за каждый кусочек рабочего стола (реального, который деревянный), лучше остановиться на полноценной клавиатуре.

Компромиссом может стать полноразмерная Slim-модель. Такие тоже довольно часто встречаются в продаже и от своих мобильных предков сохранили только минимальную толщину. Зато в длину и по размерам самих кнопок они ничем не уступают классическим компьютерным клавиатурам.

Не так давно начали распространяться игровые клавиатуры. Опознать их среди прочих зачастую можно только по надписи на ценнике или на коробке. Многие производители, не чураясь, указывают максимальную адаптацию своих моделей к современным играм. Забывают уточнить лишь незначительную деталь – чем же именно их клавиатуры адаптированы для игр. Куда интереснее выглядят модели, действительно отличающиеся от стандартных. К примеру, неплохо выглядят кнопки WSAD и стрелки, покрытые прорезиненным слоем, дополнительные, свободно настраиваемые клавиши. На последние удобно повесить выбор оружия, второстепенные действия или же смену камеры. Некоторые производители заявляют о быстром времени отклика кнопок, но об этой технологии мы поговорим немного позже.

Помимо слегка модифицированных моделей в продаже часто встречаются чисто игровые, использовать которые в повседневной жизни не так уж просто. Они резко выделяются особой раскладкой, где привычные нам WSAD вынесены в отдельный блок. Вокруг него расположены все дополнительные кнопки, по правую руку также выделена специальная раскладка. Многие кнопки можно спокойно менять местами или снимать вовсе, чтобы не мешали. Добавь к этому

симпатичные панели, раскрашенные в стиле различных игр, и получишь универсальный боевой инструмент. Но будь готов к постоянному переходу от одной клавиатуры к другой, так как для работы и серфинга в Сети все же придется ограничиться классической моделью. Последний подвид уже давно встречается на полках магазинов: мультимедиаклавиатуры. Первые подобные модели стали появляться еще 6–7 лет назад, и отличительной их особенностью являлось наличие нескольких дополнительных клавиш, в основном для управления музыкальным проигрывателем. Время шло, опций становилось все больше, и о некоторых из них мы расскажем в этом обзоре. За последнее время мультимедиамоделей излечились от многих своих недостатков, стали более удобными в повседневной работе, некоторые из них можно неплохо настроить для эффективной игры.

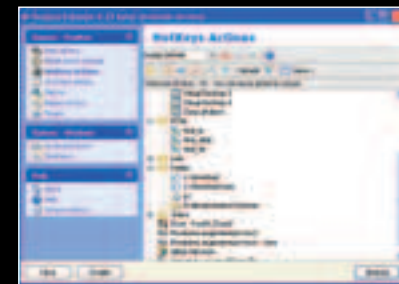
Так выглядит раскладка сил в сегодняшнем многообразии клавиатур. Думаешь, мы перечислили все их разновидности? Нет, на тест попал еще один крайне необычный игровой девайс, который может запросто положить на лопатки многие именитые и многофункциональные модели. Попытка идентифицировать новичка – в тестовой части статьи.

Бонусы и плюшки

Стоит уделить внимание некоторым интересным опциям, с недавнего времени предлагаемым многими производителями. К примеру, весьма привлекательно выглядят клавиатуры с подсветкой. С одной стороны, идея замечательная – работать ночью одно удовольствие. Но прежде чем выбрать такую модель, рассмотри ее в действии. Подключи к компьютеру и покрути ее перед собой. Если какая-то клавиша особо ярко светит тебе прямо в глаз даже при дневном

Укрощение строптивой

Не секрет, что множество медиаклавиатур приспособлены лишь для работы с фирменным ПО. Приятные исключения встречаются не так уж и часто. Но заставить эти кнопки работать с любой программой поможет утилита под названием **Keyboard Maniac**. Новичкам рекомендуется скачать версию Lite. Скачать ее можно на официальном русскоязычном сайте программы – ru.keyboardmaniac.com.



RAZER Tarantula

\$132



Спецы из геймерской конторы **RAZER** готовы ускорить практически любую железяку. Интересно, что будет, если им доверить FDD-привод? Ведь даже клавиатура у них необычная: время отклика клавиши составляет всего 1 мс, что быстрее многих аналогов. Признаться, в игре мы не заметили кардинального отличия от других тестовых моделей, зато оценили удобные клавиши с мягким покрытием. Четкие, резкие, но мягкие нажатия способствуют комфортной длительной игре. В качестве бонуса с торца доступны два USB-порта, а вот аудиоразъемы бесполезны, так как провод наушников просто перекрывает клавиатуру. И все же Tarantula – наш выбор. За ту самую эргономику, прекрасную форму и оптимальную толщину и уже упомянутые мягкие клавиши с четким, коротким ходом.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:	игровая
Подсветка:	есть
Технологии ускорения нажатия:	время отклика 1 мс
Кол-во программируемых клавиш:	10, наличие макросов и профилей
Дополнительно:	2xUSB 2.0, аудио in/out входы, встроенная память 32Кб

Logitech G15

\$77



Приятная, удобная, но не идеально заточенная под игры клавиатура. Монохромный дисплей лучше всего проявил себя при игре с включенным аудиоплеером – было удобно просматривать и переключать треки. Подсветка кнопок равномерная, к явным плюсам относится возможность ее регулировки. 18 программируемых клавиш расположены в отдельном блоке, настройка удобна и хороша, но подобная раскладка подойдет больше любителям стратегий и RPG, к примеру *Command & Conquer* или *World of Warcraft*. Матерые поклонники 3D-шутеров найдут здесь не так много практических отличий от обычных клавиатур. Есть тут и кнопка-выключатель, перекрывающая воздух столь нелюбимой многими *Windows Key* (открывает меню «Пуск»).

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:	игровая
Подсветка:	есть, регулируемая
Технологии ускорения нажатия:	нет данных
Кол-во программируемых клавиш:	18, наличие макросов и профилей
Дополнительно:	2xUSB 2.0, монохромный ЖК-дисплей

Ideazon Zboard Ultimate Gaming

\$61



Клавиатуры от **Ideazon** появились довольно давно и сразу прижились по нраву многим геймерам. Главное тут – раскладка. Забудь про WASD и иже с ними: все позиционные клавиши вынесены в отдельный блок, имеют специальную форму и меньший ход нажатия. Вокруг них – россыпь дополнительных кнопок. Обрати внимание на фотографию: клавиатура состоит из трех раздельных блоков, которые можно запросто поменять местами. Так что если позиционные клавиши тебе не нужны или привычнее использовать их правой рукой, никаких проблем с этим не возникает. Клавиатуры серии **ZBoard** выпускаются спецверсиями, для разных игр. Причем меняется не только оформление устройства, но и расположение, форма и назначение клавиш!

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:	игровая
Подсветка:	нет
Технологии ускорения нажатия:	нет данных
Кол-во программируемых клавиш:	19, наличие макросов и профилей
Дополнительно:	спец. раскладка

BTC 9019URF

\$35



Изящная клавиатура от **BTC**, увы, не смогла нас порадовать ничем, кроме неплохой эргономики. При том вес девайса вовсе не зашкаливает за 10 кг, поэтому смысл столь необычного решения нам непонятен. Клавиатуру вполне можно отнести к компактным: все без исключения кнопки расположены плотно друг к другу, выделенных блоков клавиш нет. Соответственно, в играх **BTC 9019URF** показала себя довольно плохо, напрочь сдав позиции геймерским монстрам из нашего обзора. Зато набирать тексты было довольно приятно и удобно, порадовал компактный размер устройства. Набор дополнительных клавиш вполне стандартен, имеется 5-позиционный джойстик, но вряд ли им придется когда-либо воспользоваться, разве что в случае выхода мышки из строя.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:	компактная, любое предназначение
Подсветка:	нет
Технологии ускорения нажатия:	нет
Кол-во программируемых клавиш:	19
Дополнительно:	беспроводная, наличие джойстика

свете – ночью ты работать просто не сможешь. Увы, в попытке выпустить яркие, привлекательные модели некоторые компании встраивают в корпус слишком мощные светодиоды, которые больше спят, нежели идут на пользу. Поэтому мы и рекомендуем внимательно проверить выбранную модель в работе.

Принцип действия

Имеет значение и механизм нажатия кнопок, используемый в клавиатуре. Разновидностей и технологий не так много, многие фирмы лишь слегка совершенствуют привычное решение, выдавая его за собственную разработку. Но в целом выделяют следующие виды механизмов. Механические – самый надежный и звонкий вариант. Каждое нажатие сопровождается сочным кликом, столь любимым многими опытными пользователями компьютеров. Вероятно, он напоминает о былых временах, а вспомнить моло-

дость всегда приятно. Неплохо подходит для набора текстов; для игр лучше оставаться на более эргономичной и современной модели. В рекламе подобных клавиатур указывают ресурс в 100 миллионов нажатий на каждую клавишу, но, проведя нехитрые вычисления, ты поймешь, что тебе этого хватит как минимум на 2–3 полноценных жизни, даже если упорно стучать по несчастной клавиатуре до глубокой пенсии. Поэтому вполне можно воспользоваться и моделью с ресурсом «всего лишь» в 10 миллионов нажатий.

Полумеханические модели заметно тише и мягче в работе за счет того, что контакт происходит при помощи резиновой подушечки, но возврат кнопки все равно осуществляется мощной, но маленькой пружиной. Эти клавиатуры якобы служат намного меньше, но в действительности пока еще никому не удалось исчерпать их ресурс в соответствии с условиями гарантии.

Мембранные – современный вид клавиатур, где кнопка возвращается при помощи той же прорезиненной мембраны. Многие модели почти полностью бесшумные, имеется масса Ultra-Slim вариантов, а также интересные игровые модификации.

Проблема выбора

Немаловажный вопрос – выбор между проводной или лишенной прямой связи с компьютером клавиатурой. В случае с мышкой многие геймеры знают, что беспроводные манипуляторы серьезно проигрывают по многим параметрам из-за излишнего веса и менее точного позиционирования. Но так как клавиатура не отвечает за аналоговое позиционирование объекта на экране (то есть существует только два типа состояния кнопок: нажата или нет), то беспроводная связь не так критична для нее. Совершенно не влияет на игровые качества и присутствие нескольких батареек в корпусе. Общий вес



Microsoft Natural Ergonomic Keyboard 4000

\$59



Широкая, размашистая клавиатура от **Microsoft** с легкостью займет добрую часть рабочего стола. Разработчики не постеснялись в размерах и формах: новинка выглядит современно, красиво, стильно. Два блока клавиш, заметно отдаленные друг от друга, предполагают умение пользователя печатать слепым 10-пальцевым методом. Перебегаям с традиционных раскладок здесь придется туго. Мало того что расстояние между двумя блоками довольно велико (там даже смог поместиться Zoom-регулятор), так они еще изгибаются по направлению нижнего края корпуса. Но, потратив дней 5–6, можно начать привыкать и впоследствии заметно увеличить скорость набора текстов. Аналогичная ситуация с играми – на адаптацию уйдет пара-тройка дней.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:	мультимедиа, эргономичная
Подсветка:	нет
Технологии ускорения нажатия:	нет
Кол-во программируемых клавиш:	16
Дополнительно:	разнесенная

Microsoft Digital Media Keyboard Pro

\$30



Этот скромный образец от все той же **Microsoft** если и может чем привлечь внимание, то только маркой производителя и невысокой ценой. В остальном это добротная, весьма удобная, но скромная и простая мультимедиа-клавиатура. К заслугам можно приписать плавный ход клавиш, но достаточно большой, чтобы активно использовать эту модель в играх. Из дополнительных опций имеется рычажок *F-lock*, переключающий функциональные клавиши в режим дополнительных кнопок. Примерно так же, как на большинстве ноутбуков, где нет места мультимедиа-кнопкам. Неплохо и утилита настройки функций: все просто, устанавливается быстро и без проблем. Противникам **Microsoft** здесь придаться абсолютно не к чему. Впрочем, и безо всяких утилит клавиатура работает безупречно.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:	мультимедиа
Подсветка:	нет
Технологии ускорения нажатия:	нет
Кол-во программируемых клавиш:	22
Дополнительно:	F-lock

Ideazon Fang

\$57



Официальный сайт компании-разработчика называет это устройство геймпадом. Им, конечно, виднее, но мы бы отнесли его к дополнению для обычной клавиатуры. Девайс на самом деле универсальный. Он создан исключительно для игры одной рукой (предполагается, что вторая лежит на мышке), оснащен полноценной раскладкой для любых игр. Его можно легко настроить как для эффективной игры в 3D-шутер, так и непростой онлайн-RPG. Обрати внимание на россыпь небольших дополнительных клавиш – на любую из них можно прописать заклинание из *Warcraft* или хитрый макрос для *Counter-Strike*. Впрочем, тебе даже не придется мучиться с настройками – достаточно выбрать во встроенной утилите необходимую игру и клавиатура будет автоматически перенастроена.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:	игровая
Подсветка:	нет
Технологии ускорения нажатия:	нет данных
Кол-во программируемых клавиш:	11
Дополнительно:	100 специальных профилей для различных игр

Oklick 880L Cordless Multimedia Keyboard

\$42



По всем параметрам один из самых дорогих комплектов **Oklick** стоило бы отнести к мультимедиа-моделям, но реальные игровые тесты выявили вполне приспособленную для боевых задач раскладку. Если быть точным, то больше всего нам понравилось управлять виртуальными автомобилями «за рулем» *Oklick 880L*. Обрати внимание: стрелки слегка утоплены в корпус, их форма заметно вогнута, соответственно нажатия максимально плавные, короткие и четкие. Это не совсем заметно в аркадных играх, зато, запустив симулятор вроде *GTR2*, *Live For Speed* или на худой конец *NFS5: Porsche Unleashed*, ты оценишь это небольшое, но заметное отличие от других моделей. Также порадовала большая кнопка, обычно играющая роль ручного тормоза в играх.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:	универсальная
Подсветка:	нет
Технологии ускорения нажатия:	нет
Кол-во программируемых клавиш:	31
Дополнительно:	удобный скроллер

Вне конкурса



Das Keyboard: Абсолютно черная клавиатура, на ней нет ни букв, ни цифр, ничего. Впрочем, раскладка абсолютно стандартная. Эксклюзивный инструмент для профессионала. С ней ты точно можешь быть уверен, что родители не займут компьютер в нужный момент.



Оптимус Максимус: Гениальная разработка известной дизайнерской студии Артемия Лебедева. Каждая клавиша – небольшой ЖК-дисплей, на который можно выводить любое изображение. Удобно, когда для игры в Quake одна раскладка, а для Adobe Photoshop – другая. Полная свобода за \$1000!



Neodrive Keyboard: С этой клавиатурой можешь смело отправляться в ванную. Жидкость не способна вывести ее из строя! Правда, стать чемпионом по Quake с помощью нее довольно трудно, но для бурных вечеринок подойдет неплохо. Не портить же дорогую модель за многие сотни долларов?



Лазерная клавиатура: Весьма интересная разработка. Устройство проецирует клавиатуру на любую поверхность, считывает касания пальцев и является, наверное, самой компактной моделью. Но качество работы весьма страдает. Привыкать к ней придется не одну неделю.

Благодарим компанию Графитек (www.grafitec.ru, (495) 785-28-51) за предоставленное оборудование.

увеличивается совсем незначительно, и во многом это даже лучше. Единственное, что нам кажется важным, – форма самого ресивера. Огромный девайс на длинном проводе, конечно, позволяет работать с клавиатурой в радиусе 10–15 метров от компьютера, но есть ли в этом реальная необходимость? По нашему мнению, лучше выбрать модель, где роль USB-передатчика играет небольшая пластинка, похожая на обычную флешку.

При выборе подходящей модели осмотри ее тыльную сторону. А именно – крепления, которые служат для установки клавиатуры под углом. В идеале они должны

быть крупными по размеру, жестко защелкиваться в обоих положениях (открыты – закрыты). Возможно, тебе понравится работать, когда она горизонтально лежит на столе, возможно – наоборот. Зато есть немало моделей, где хлипкие крепежи наклона выходят из строя за пару месяцев, из-за чего работать на такой клавиатуре становится весьма неудобно. Ну и последний, весьма актуальный момент – сами кнопки, их количество, расположение и, так сказать, ассортимент. Поначалу первые мультимедиаклавиатуры стоили немного дороже обычных, но реальной пользы от дополнительных кно-

пок было не так много. Обычно они работали только с фирменными программами, и перенастроить их на любимый **WinAMP** или другую программу было сложно. Не шло и речи, чтобы заставить их работать в какой-либо игре. Это было под силу только опытным программистам. Ныне ситуация изменилась коренным образом. Именно фирменные утилиты позволяют настроить клавиши на любые функции, любые программы и игры. Особенно это касается игровых моделей, где дополнительные клавиши, например для выбора оружия, размещены ближе к позиционным кнопкам WSAD.



FLEXTRON Energo 6300

Компьютер в сборе

Текст: Даниил Невзоров

ЭКСТЕРЬЕР

Дизайн корпуса довольно интересный, серовато-серебристый цвет и хромированный ободок декоративной решетки придают компьютеру стильный и современный облик. На лицевой панели блока есть 5 портов **USB 2.0** (из них подключено только 2), разъемы для подключения наушников с микрофоном, диск-вод для карт памяти всех известных форматов и окошко с ИК-портом (правда, самого датчика там нет!). Боковая крышка закреплена на двух винтах и двух замках-защелках. На ее поверхности есть решетка и воздухозаборник для процессорного вентилятора.

ИНТЕРЬЕР

Единственная плата расширения (графический адаптер **PCI-E Palit GeForce 7600 GS 512Mb**) занимает минимум пространства. Все провода, шлейфы **IDE** и **SATA** проведены очень аккуратно, последний вообще скручен спиралью. Кулер на процессоре штатный. По всем правилам его с лихвой должно хватить для охлаждения ядра (без разгона!). Уровень шума работающей системы минимален; более эффективному охлаждению способствует дополнительный вентилятор на задней стенке системного блока. Надо сказать, что 120-миллиметровая модификация была бы куда эффективнее и тише. Тем более для нее предусмотрены все необходимые крепления. Питание обеспечивает 350-ваттный блок. На обратной стороне корпуса пользователю доступны разъемы **DVI** и **D-Sub**, 4 порта **USB 2.0**, сетевой **Ethernet** с пропускной способностью 1Gbps, звуковые выходы и входы, а также **LPT** и **COM 1**.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Запас производительности компьютера позволит играть в большинство современных игр с максимальными настройками графики в течение полугода (но без сглаживания и анизотропной фильтрации!). Как видно из результатов теста, сейчас все игры показывают результаты не ниже 25 кадров. Затем придется снижать качество обработки изображения или совершенствовать системный блок — слабым звеном тут станет именно **7600 GS**.

АПГРЕЙД

Возможностей усовершенствования конфигурации масса — правда, для этого придется снять гарантийные пломбы. Как вариант, можно обратиться к производителю и решить этот вопрос с ним. Один из наиболее оптимальных вариантов апгрейда — это установка более производительной видеокарты и расширение объема памяти до 2Gb. К слову, если подходить к вопросу серьезно, в будущем этот компьютер следовало бы перевести на модули памяти **DDR2** с тактовой частотой от 800MHz.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- **Процессор:** Intel Core 2 Duo E6300 (1.86GHz, 2Mb, 1066MHz)
- **Видеокарта:** PCI-E Palit GeForce 7600 GS 512Mb
- **Оперативная память:** два модуля 512Mb DDR2 SEC PC5300 667MHz
- **Материнская плата:** Gigabyte GA-945P-S3 (S775, i945P, 4xDDR2, U100, SATA II, PCI-E, 1Gbps LAN, 8xUSB 2.0)
- **Жесткий диск:** 250Gb Seagate DiamondMax 21 STM3250820AS, 7200rpm, 8Mb, SATA II
- **Оптический привод:** DVD-RW LG GSA-H42N, SATA
- **Кардридер:** 3.5", 52-in-1, USB 2.0
- **Корпус:** Miditower IN-WIN IW-S606U, ATX 2.03, 350W
- **Стоимость:** \$778

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Тестирование компьютера проводилось с установленными производителем операционной системой **Windows Vista Home Basic** программным обеспечением и драйверами **ForceWare** версии 100.65. В играх были выбраны графические настройки максимального качества, за исключением параметров сглаживания и анизотропной фильтрации текстур.

3DMark'06, Default Settings	2118
3DMark'05, Default Settings	3721
F.E.A.R., 1024x768, 16xAA+4xAA	15
F.E.A.R., 1024x768	25
Call of Duty 2, 1024x768, 4xAA+16xAF	17
Call of Duty 2, 1024x768	31

MSI RX1950 XTX-VT2D512E

Огонь, вода и медные трубы

НАШ ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** AMD Athlon 4000+ Socket 939
- **Материнская плата:** ASUS A8N32SLI Premium
- **Память:** две планки Kingmax PC3500 DDR433 512Mb
- **Диск:** RAID0 из двух WD1200JB IDE
- **ОС:** Windows XP SP2

ВИДЕОКАРТА

По своей архитектуре и режиму работы карта от **MSI** ничем не отличается от эталонного образца **ATI**. Другими словами, этот **Radeon X1950 XTX** работает с номинальными частотами ядра и памяти (650MHz и 1000MHz), а также оснащен 512Mb памяти **GDDR4**. Микросхемы памяти производства **Samsung**. Время выборки — 0.9ns, что соответствует тактовой частоте 1100MHz. На карте есть гнезда TV-выхода, к которым можно подключить фирменный адаптер-переходник. Также у этой модели есть вход **Video-In**.

ВЕРДИКТ

По сути, **RX1950 XTX-VT2D512E** — это эталонный продукт от **NVIDIA**. Переработке подверглась лишь система охлаждения. Массивный радиатор с кулером можно разместить в любом слоте расширения. Если же говорить о производительности, то **Radeon X1950 XTX** способен на многое. Ему по плечу любые разрешения и любые настройки графики. Что и говорить, такой карты хватит надолго! Что до поддержки **DirectX 10** — так ли уж нужна эта технология сегодня?

СПЕЦИФИКАЦИЯ

- **Графический чип:** RADEON X1950 XTX (R580+)
- **Интерфейс:** PCI-Express x16
- **Частота работы чипа:** 650MHz
- **Частота работы памяти:** 1000MHz (2000MHz)
- **Ширина шины обмена с памятью:** 256bit
- **Количество вершинных процессоров:** 8
- **Количество пиксельных процессоров:** 48
- **Количество текстурных процессоров:** 16
- **Выходные гнезда:** 2xDVI, TV-выход.
- **Стоимость:** \$415

СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ

Отличительная черта **RX1950 XTX-VT2D512E** — система жидкостного охлаждения производства **Thermaltake**. Сам блок с резервуаром, небольшим насосом и медным радиатором можно установить в любой свободный слот расширения. Это очень удобно! Режим работы системы охлаждения регулируется двухпозиционным переключателем. На максимальных оборотах насос работает не слишком громко, и в закрытом корпусе его практически не слышно. К слову, для работы блока нужна свободная фишка питания — она обеспечивает циркуляцию жидкости в контуре и подсветку полупрозрачного корпуса системы охлаждения.

РАЗГОН

Увы, но разогнать до приличного уровня эту модификацию не удалось — виной всему крохотные алюминиевые радиаторы на модулях памяти. Они не обеспечивают должного охлаждения. Как и положено по техническим характеристикам, память заработала на частоте 1100MHz, а тактовая частота графического ядра увеличилась до 700MHz.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Тестирование проводилось с драйверами **ATI Catalyst** версии 7.4 в разрешении 1280x1024 (1280x960 для **F.E.A.R.**) точек при максимальных настройках графики (за исключением сглаживания и анизотропной фильтрации). Именно в таком режиме работает подавляющее большинство мониторов с диагональю 17–19". Также для демонстрации возможностей карты было установлено разрешение 1900x1200 точек (1600x1200 для **F.E.A.R.**). Это номинальный режим работы 24" монитора.

3DMark'06, Default Settings	5403
3DMark'05, Default Settings	11626
F.E.A.R., 1600x1200, 16xAF+4xAA	37fps
F.E.A.R., 1280x960, 16xAF+4xAA	43fps
F.E.A.R., 1280x960	128fps
Half-Life 2 Lost Coats, 1920x1200, 16xAF+4xAA	47fps
Half-Life 2 Lost Coats, 1280x1024, 16xAF+4xAA	57,85fps
Half-Life 2 Lost Coats, 1280x1024	111fps

Иметь дома второй или даже третий компьютер – вполне привычно для любой современной семьи. Для многих людей совершенно разного возраста интернет и цифровые развлечения стали намного интереснее опостылевшего телевидения и бумажных книг. Логично, что проблема организации домашней локальной сети становится все более актуальной.

Настраиваем Wi-Fi в домашних условиях

При наличии в доме современной техники этот процесс потребует не менее десятка щелчков мышки. Кстати, тянуть витую пару по всей квартире нет никакой необходимости – современные стандарты беспроводных сетей (Wi-Fi) просты в настройке и обеспечивают скорость, достаточную для любых потребностей домашних пользователей. Итого в квартире или загородном доме мы имеем несколько компьютеров, пусть из них несколько будут настольными, а несколько – ноутбуками. Они будут объединены в сеть, с них можно выходить в интернет и играть в режиме мультиплеера.

Первым делом надо убедиться, что в ноутбуках есть встроенный адаптер Wi-Fi. Сейчас его устанавливают во все без исключения современные модели, исключая ноутбуки каких-нибудь совсем «темных» производителей. Если же имеется устаревший компьютер, то можно докупить отдельный адаптер для слота PCMCIA. Цена вопроса порядка \$35–\$70, в зависимости от марки производителя и количества поддерживаемых стандартов Wi-Fi. Для настольных ПК, которые редко оснащаются интегрированными беспроводными сетевыми картами, придется докупить кар-

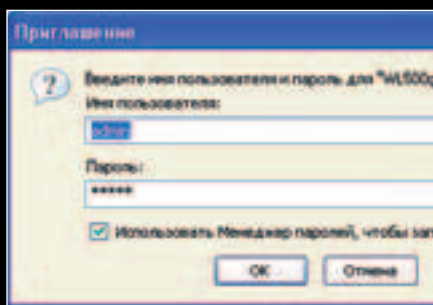
точку для разъема PCI – цена останется примерно той же, как и в случае с ноутбуком. Чуть ниже будет приведен один способ подключения, при котором нет необходимости в беспроводном сетевом адаптере для настольного компьютера, поэтому в этом случае есть возможность немного сэкономить.

Следующим шагом будет подключение локальной сети к интернету. В этой статье мы рассмотрим подключение к типичной районной сети, количество которых в последнее время исчисляется многими сотнями. Для организации доступа в интернет одновременно с нескольких компьютеров необходимо приобрести роутер. Его цена может варьироваться от \$40 и до \$250–\$300. Попробуем разобраться с основными параметрами этого устройства.

Главной характеристикой является поддерживаемый стандарт Wi-Fi. Сейчас в продаже встречаются в основном адаптеры, работающие с протоколом *802.11 b/g*. Цифры обозначают номер принятого стандарта передачи данных и никакого интереса для нас не представляют. А вот буквы *b* и *g* есть виды поддерживаемых протоколов. Первый (*802.11b*) – постепенно устаревающий стандарт, его максимальная скорость

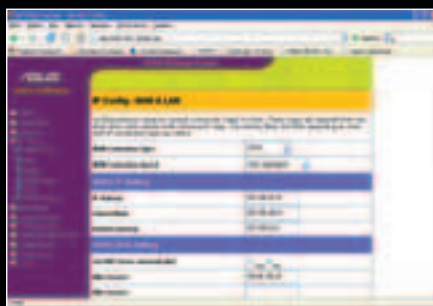
соединения составляет всего 11Mbps, что уже не отвечает современным требованиям. Что касается *802.11g*, то это наиболее распространенный на сегодняшний день протокол, и скорость передачи данных в нем составляет уже 54Mbps. Но с учетом развития сетей и совершенствования цифрового контента вполне вероятно, что уже через полтора года и этот протокол уйдет в историю. Место он уступит сетевым адаптерам с поддержкой *802.11b/g/n*. Стандарт *n* обеспечивает скорость до 270Mbps, что теоретически даже превышает производительность обычных проводных сетей. Но на практике реальная скорость Wi-Fi заметно ниже. Это обуславливается наличием стен, радиопомех, количеством активных пользователей в сети.

Другие важные параметры роутера: количество портов, как сетевых, так и дополнительных. У любой модели есть как минимум один WAN-слот. В него подключается сетевая кабель вашего провайдера. В некоторых моделях есть возможность подключения ADSL-модема (исключительно сетевого, USB-версия не подойдет!), так что воспользоваться этими советами, в принципе, могут и пользователи ADSL-интернета («Стрим»). Но для них более



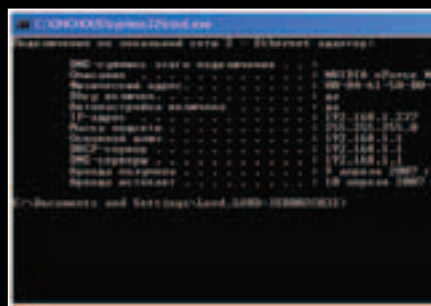
Шаг 1

Открываем окно любого установленного в системе браузера и вводим туда IP-адрес роутера. Обычно он выглядит так: 192.168.1.1. Впрочем, стоит заглянуть в руководство – он обязательно указан там. Далее появится окно ввода логина и пароля. Обычно они по умолчанию admin/admin. В ином случае уточни это в руководстве.



Шаг 2

Не стоит пользоваться функцией Quick Setup (Easy Setup). Она не работает для российских сетей. Поэтому сразу стучимся в IP Config (WAN Setup, LAN Setup). В пункте WAN Connection type выбираем PPTP. Далее необходимо внести привычные IP-адрес, маску подсети и IP-шлюза, DNS-сервер, твой логин и пароль в Сети.



Шаг 3

Если ранее компьютер был подключен к интернету, то в некоторых случаях придется регистрировать роутер. Чтобы обойти это ограничение, заходим в «Пуск», далее – «Выполнить». Пишем в командной строке cmd, жмем Enter, далее ipconfig /all. Смотрим на пункт «Физический адрес», копируем его в MAC Address в пункте Special Requirement from ISP.

рациональной будет покупка ADSL-роутера, объединяющего в сети функции модема и сетевого распределителя. Также роутер оснащен как минимум двумя LAN-портами. К нему без проблем можно по обычному проводу присоединить любой компьютер. Вполне логично подключить таким образом настольный ПК. Впрочем, экономится некоторая сумма денег, так как нет необходимости покупать беспроводную сетевую карту. Во-вторых, скорость интернета будет заметно выше, что актуально при скачивании большого количества крупных файлов из всемирной сети. Довольно веские аргументы в пользу хотя бы одного проводного соединения в вашей локальной сети. В качестве бонуса некоторые модели роутеров оснащены USB-портами. Это весьма интересная и полезная функция. К примеру, к ним можно подключить принтер, сканер, USB-флэшку или внешний жесткий диск. Таким образом можно неплохо решить проблему недостатка места на компьютерном столе или около него: принтер может находиться рядом с роутером, который, разумеется, можно установить в любой точке квартиры. Подключенная же к роутеру флэшка становится сетевым диском, к которому можно иметь доступ как с локальных компьютеров, так и посредством интернета. К примеру, будучи на работе или институте, закатать на свой домашний сетевой



СОВЕТ

Можно расширить возможности сети, организовав сетевое хранилище файлов. За страшным названием прячется обычный внешний жесткий диск, подключенный посредством USB-порта. Удобно, что на нем можно, к примеру, хранить музыку, фильмы, фотографии и иметь постоянный доступ с любого компьютера, а не держать их все время включенными. В будущем мы расскажем, как смотреть фильмы и слушать музыку с подобного жесткого диска на обычном телевизоре. Однако не забудьте почитать руководство, которое идет в комплекте с твоим роутером. Вполне возможно, что у твоей модели есть масса интересных функций, которые позволят расширить функционал домашней сети. К примеру, в нем может быть возможность сетевого подключения флэш-карточек, веб-камер, принтеров, каких-либо еще устройств. Однако общий принцип настройки и построения домашней WLAN сети точно такой же, как и описанный в этой статье.

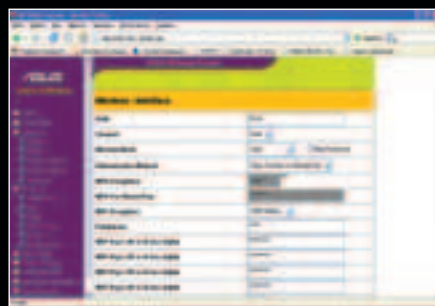
диск (ту же флэшку) необходимые файлы. Этаким маленький сервер. Сразу же отметим важный момент: в некоторых районных сетях провайдер запрещает самостоятельную установку роутера. Обычно требуется доплатить к основному тарифу порядка \$5 для возможности совместного доступа к интернету. В особо «суровых» сетях купить сетевое оборудование можно только у самого провайдера, заказав его установку мастерами. В принципе, эти запреты реально обойти, но это уже тема для объемной статьи в журнале «Хакер». В любом случае подобное отношение не есть плюс провайдеру, настройка роутера немногим сложнее обычной конфигурации LAN-соединения. В статье приведены примеры настройки роутера ASUS WL-500g Premium. Это типичная модель среднего класса с поддержкой стандарта 802.11 b/g, оснащенная одним WAN-портом, четырьмя локальными разъемками и двумя USB-слотами. В руководстве мы рассмотрим только типичные для всех без исключения роутеров опции, опустив фирменные функции этой модели. И напоследок. Подойди творчески к процессу размещения роутера в квартире. Особенно если приобретает функциональная модель. Проще всего повесить его при входе в квартиру, где проходит сетевой провод. С другой стороны – имеет смысл поставить роутер в комнате.



Весьма обидно в только что отремонтированной квартире сверлить стены и прокладывать сетевую кабель. Обрати внимание, что сзади у большинства моделей роутеров есть пазы для вертикального крепежа устройства. Соответственно, достаточно провести сетевую кабель до коридора или предбанника и уже там прикрепить на стену роутер.

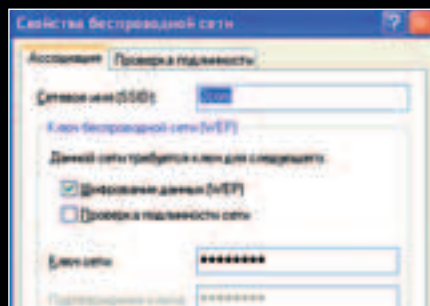


Роутер – не такое простое устройство и в процессе работы изрядно нагревается. Поэтому крайне не рекомендуется ставить его так, чтобы решетка радиатора была заслонена – необходим постоянный отток теплого воздуха. В ином случае вполне вероятны постоянные отключения роутера, а в перспективе и полный выход из строя.



Шаг 4

Другой обязательный для любого роутера пункт меню – Wireless Setup. В нем мы и настроим соединение по Wi-Fi. Указываем название сети (любое, например, home1). В параметре безопасности WEP Encryption желательно выбрать WEP-64bits. Здесь необходимо ввести пароль доступа. Если нужна безопасность, выбирай WEP-128bits.



Шаг 5

Ура, Wi-Fi настроен! Осталось просто включить ноутбук или любой компьютер с беспроводной сетевой картой, и когда он найдет созданную локальную сеть, запросит пароль. Именно то, что ты вводил при выборе WEP Encryption, и необходимо указать в этом меню. Больше никаких настроек для работы в сети не требуется.



Тестируем самостоятельно

Увы, не всем производителям удается выпускать качественное сетевое оборудование. Купив и установив роутер, обязательно активно тестируй его первую неделю. Оставь все компьютеры включенными на пару дней, скачивай больше файлов – хороший роутер не должен разрывать соединение вообще! Если связь часто обрывается – пообщайся с другими пользователями Сети, и если у них подобных проблем нет – смело носи покупку в магазин и сдавай согласно Закону о правах потребителя. Надежный роутер принесет тебе много головной боли впоследствии.

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Всем привет! В жаркие летние дни особенно актуален вопрос стабильной работы компьютера. Не следует удивляться, когда при температуре «25 градусов в тени» у компьютера вздуваются конденсаторы и перегревается жесткий диск. Это нормально – главное устранить первопричину. А в нашем случае это летняя жара! Решения два: не включать компьютер, или обеспечить эффективное охлаждение блока.

Q Здравия желаю специалистам по железу! Однажды заглянул я в системный блок и обнаружил, что на материнской плате вздулись четыре конденсатора. Помогите! Расскажите, к чему может это привести, сколько будет стоить замена конденсаторов. Конфигурация моего компьютера такова: **AMD Athlon XP 1700+** (разгон до 1900+), **GIGABYTE GA-7VA**, **NVIDIA GEFORCE 6600**, **KINGSTON DDR2 PC3200 512MB**.

Заранее благодарю! **Di_mon**

A Привет! Сегодня на одно из первых мест вышли отказы, обусловленные дефектами электролитических конденсаторов фильтров питания – в блоке ли питания, или на материнской плате, неважно! Компьютер при этом часто остается работоспособным, но регулярно глючит. Особенно это заметно с ростом нагрузки: в играх или при обработке большого количества информации. Визуально этот дефект можно определить по вздувшейся верхней части конденсатора. Элемент также может потечь, тогда проверять его следует снизу у ножек. Тут важно сказать, что выход из строя одного приводит к неизбежной смерти остальных конденсаторов, подключенных параллельно. Происходит это из-за того, что снижается суммарная емкость и увеличивается нагрузка на каждый из конденсаторов. Причиной же выхода из строя самого первого конденсатора может стать недостаточная мощность блока питания (поверь, 250W для твоего компьютера действительно мало!) или скачки напряжения в городской электросети. Поменять все вздувшиеся конденсаторы совсем не трудно, если умеешь держать паяльник. Схема действия такова: выпаиваешь поврежденные элементы, отправляешься с ними в магазин (скажем, «Чип и Дип») и покупаешь новые.



■ Вот так выглядят конденсаторы на материнской плате.

Q Привет моему любимому журналу. Я бы хотел спросить, что означают цифры в названиях процессоров **AMD Athlon** и **AMD Sempron**? Например: **2200+**, **2500+** и **3200+**.

Артем из Перми

A И тебе привет, Артем! Когда-то давно, в период расцвета архитектуры **NetBurst**, компания **Intel** начала гонку мегагерц. Тогда **AMD** применила маркетинговый ход, который помогал пользователям, не оглошеченным глубокими знаниями, делать выбор среди более-менее похожих по производительности процессоров. Вся суть заключалась в том, что процессоры марки **AMD** показывали схожую с процессорами **Intel** производительность, работая на более низкой тактовой частоте! С окончанием этого противостояния (его связывают с переходом компании **Intel** на процессоры с архитектурой **Core**) этот рейтинг потерял практически весь смысл и на сегодняшний день бесполезен. Теперь он лишь приблизительно позволяет сравнивать процессоры **AMD** между собой. Бытует мнение, что в новом поколении процессоров компания **AMD** будет использовать уже новый рейтинг.

Q Привет, железный FAQ! Начал разгонять видеокарту (у меня **NVIDIA GEFORCE FX 6600GT**), а **RivaTuner** выводит «Warning! The driver failed to pass internal test with the clock frequencies you are about to set. Please decrease clock frequencies and try again». Я переустанавливал драйверы и даже провалял разные версии **RivaTuner**. Словом, делал все, что мог, но ничего не помогло! Подскажите, как разогнать мою карту?

Заранее благодарен! **Drenash**

A Привет! На самом деле **RivaTuner** не позволяет увеличить частоту работы графического адаптера без предварительного тестирования. Твое сообщение означает, что компьютер не прошел тест с этими частотами. Решение тут одно – снизить скорость работы графического чипа или памяти, а потом попробовать снова. Удачного разгона!

Q Привет любимому журналу! Недавно провел апгрейд компьютера. Купил материнскую плату **ASUS A8N-E**,

процессор **AMD Athlon 64 X2 4200+ BOX**, 3Gb оперативной памяти **Hynix PC3200** и видеокарту **Gigabyte GeForce 7950GT**. Очень хотелось бы разогнать процессор. А потому возникло два вопроса. Во-первых, до какой частоты можно разогнать этот процессор? Во-вторых, какие задержки (тайминги) следует задавать в **BIOS** и до какого значения нужно поднимать напряжение?

Заранее спасибо! **Destroyer**

A Передаем ответный привет любимым читателям. В принципе разгонный потенциал у каждого экземпляра свой, но привести какие-то среднестатистические данные можно. Как правило, **AMD Athlon 64 X2 4200+** уверенно работает на частоте до 2700MHz. Напряжение же на любом современном процессоре безопасно повышать на 0.1V. Можно, конечно, и выше, но специалисты не рекомендуют это делать. А вот по задержкам сказать что-то довольно сложно. Как правило они определяются экспериментально. Желаю успеха!

Q Здравствуйте! У меня небольшая проблема. Купил **Samsung DDRAM 512Mb**, и теперь компьютер перезагружается каждые 10–15 минут. Конфигурация моего компьютера: **Intel Pentium 4 3.0GHz**, **256Mb DDR2**, **GIGABYTE GA-8I848P-RS**. Что мне делать?

Спасибо. **Gevorg Poghossian**

A Здравствуйте! Попробуй установить старую планку памяти, которая у тебя была до этого, а новую отсоединить. Загрузи ОС и проверь работоспособность системы. Если компьютер не будет перегреваться, то носи новую память **Samsung** в сервис-центр для замены. Также нестабильная работа компьютера может быть связана с тем, что на материнской плате установлены модули памяти разной частоты. В этом случае попробуй в настройках **BIOS** указать меньшую частоту памяти. Например, если у тебя одна планка работает на частоте 333MHz, а другая на 400MHz, то выставь 333MHz. Удачи!

Q Здравствуйте, «PC UP-Ры»! Пишу вам с просьбой о помощи. Моему компьютеру от роду два месяца, и

мне кажется, что мой жесткий диск работает не очень хорошо. Дело в том, что его рабочая температура колеблется от 30 до 50 градусов. Диск **Western Digital WD3200JS-00P0B0 (WD-WCAPD2136370) 320Gb, SATA-II**. Пользуюсь программой **Hard Drive Inspector**, именно она и дает повод для сомнения. Подскажите, что делать и как поступить.

Премного благодарен.
Kasap Alex

A И ты здравствуй! Повода для беспокойства нет. Это как раз и есть рабочая температура твоего жесткого диска. К слову, всегда можно установить на свой диск специальную систему охлаждения, тем самым облегчив ему работу и успокоив свои нервы.

Q Привет правильному журналу! Постоянно читаю рубрику «Железный FAQ» и с каждым номером узнаю для себя что-то новое. Как мне кажется, это одна из самых важных рубрик в журнале, ибо без рабочего железа ни одна игра не запустится. У меня к вам два вопроса. Во-первых, почему, когда я выхожу из ждущего режима, тактовая частота моего процессора уменьшается с 2.2GHz до 2.0GHz? Позже я заметил, что множитель уменьшается на единицу. Скажите, это какая-то поломка или это просто так запрограммировано системой? Никогда просто такого не видел. Конфигурация моего компьютера такова: **AMD Athlon 64 3500+, GeForce 6600 GT, nForce 4M-A, DDR2 667MHz 1024Mb, Samsung 160Gb**. Во-вторых, что следует поменять в моей конфигурации компьютера в течение этого года для наилучшей производительности в играх? Заранее спасибо. Очень жду ответа на мои вопросы.

Ваш читатель, v Noodles

A Здравствуй, дорогой читатель! Никакой поломки у тебя нет, дело в том, что ждущий и спящий режимы в ОС **Windows** никогда еще не работали идеально. Процессоры **AMD** умеют регулировать свою тактовую частоту в зависимости от загрузки процессора, и при переходе в ждущий режим она понижается. Так что волноваться не о чем. Возможно, поможет обновление драйвера процессора.

Для повышения производительности в играх тебе следует нарастить объем оперативной памяти до 2Gb и поменять видеокарту на более производительную. Как вариант, на **Sapphire ATI Radeon X1950Pro**. Удачи!

Q Здравствуйте! У меня проблема с новым беспроводным набором: клавиатурой и мышью **A4tech RKS770D**. После подключения и установки драйверов перезагрузил компьютер, загрузка BIOS остановилась, и появилась надпись «**keyboard error or no keyboard present**». Теперь компьютер загружается только в том случае, если подключена старая клавиатура в разъем **PS/2**. Помогите, пожалуйста, разобраться с подключением! С мышью проблем нет, заранее спасибо!

User user

A Привет! Дело в том, что на низкоуровневом режиме твоя система не видит подключенную по USB клавиатуру. Для решения этой проблемы тебе придется кое-что поменять в настройках **BIOS**. А именно зайти в раздел **Standard CMOS Features** и в опции **Halt On** выбрать **All**, but **keyboard**. После этого твоя система загрузится, и клавиатура заработает после загрузки драйверов вместе с **Windows**. Удачи!

Q Здравствуйте, многоуважаемая редакция «PC УГР»! У меня совсем небольшая проблема, которая с течением времени раздражает все больше и больше! При включении компьютера и загрузке всех компонентов **Windows XP SP2** неправильно отображается время. К примеру, выключу я его в час ночи, пойду спать, а утром включу, и система покажет час ночи! То есть именно то время, когда я выключил компьютер. Все службы запущены. Пробовал через **BIOS**, не помогало! Если просто перезагрузить систему, то время будет правильным, но если выключить минут на 30, то уже нет. Моя система: **Athlon 3500+, EPoX EP-9NPA7I Socket 939, 160Gb Samsung HD160JJ SATA-II 7200rpm, MSI GeForce 7600GS**.

Токачев Дмитрий
aka DeMoN1908
P.S. Респект за журнал!

A Привет, Дмитрий! Есть мнение, что проблема может возникнуть из-за разряженного элемента питания **BIOS**. В этом случае тебе надо попробовать сменить батарейку на материнской плате. Это просто и много времени не отнимет. По второй версии у тебя вышел из строя таймер реального времени, и тут уж ничего не поделаешь. Как вариант, можно заставить компьютер выставлять правильное время автоматически при каждой загрузке. Для этого нужно установить специальную утилиту, которая будет сверять время через интернет. Попробуй **Absolute Time Corrector**.

Q Здравствуйте, «PC УГР»! Недавно приобрел новый компьютер с **Pentium 4 3.2GHz, Palit GeForce 6800GS Ultra**, приводом **NEC 4570**, корпусом от **Foxconn** и блоком питания на **350W**. Проблема в том, что он слишком сильно шумит в играх. Подскажите, из-за чего это, а то этот шум надоел.

Артем

A Артем, источниками шума являются вентиляторы внутри компьютера. Дело в том, что в играх значительно возрастает нагрузка на центральный процессор и видеокарту. Это приводит к повышению температуры чипов и автоматическому увеличению вращения кулеров. Чтобы решить эту проблему, потребуется заменить наиболее шумные кулеры на тихие. Также существуют системы жидкостного охлаждения процессоров и видеокарт. Желаем удачи в «приглушении» твоего компьютера!

Q Приветствую! У меня такая проблема. Скачал и установил **Fraps 2.8.2**. Как сделать так, чтобы видео записывалось не 30 секунд, а, допустим, 5 минут. Подскажите, а то в игре я ничего сделать даже не успеваю.

Пахан

A Здорово, Пахан! Программа **Fraps** позволяет записывать длинные ролики только в том случае, если она зарегистрирована. Зарегистрируй свою версию **Fraps**, и будет тебе счастье. Если удастся слепить интересный видеоролик, присылай нам на электронный адрес – мы оценим!

Q Здравствуйте! Мой вопрос – в следующем. Я отключил запрос пароля на вход в систему, но при запуске **Windows XP** все равно выводится страница с выбором пользователя. Хотя и профиль всего один, и выбирать не из кого. Как сделать, чтобы после загрузки появлялся сразу рабочий стол?

Voron

A Привет, Voron! Заходишь в меню «Пуск», нажимаешь «Выполнить...» в строке ввода набираешь **control userpasswords2**. Убираешь галочку «Требовать ввод имени пользователя и пароля» и подтверждаешь имя пользователя вместе с паролем (его быть не должно). Все просто, удачи!

Q Привет! Часто встречаю термин **MOSFET** в описании и тестах материнских плат. Что это такое?

Вопрос с форума www.gameland.ru

A Термин **MOSFET** переводится как МОП или полевой транзистор. На материнской плате это силовая схема, которая отвечает за питание процессора.

Обрати внимание, на forum.gameland.ru открылся новый раздел с перечнем часто задаваемых вопросов.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ
ДНЯ И НОЧИ МЫ
ЖДЕМ ТВОИХ
ВОПРОСОВ!!!



ОТВЕТЫ ИЩУ НА
СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА
И НА ФОРУМЕ САЙТА
WWW.GAMELAND.RU

hard_faq@pc-games.ru

КОНФИГУРАЦИЯ

В этой рубрике мы рассказываем о трех новых конфигурациях для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на компьютерные комплектующие и появляются интересные новинки. Следует обратить внимание на то, что спецификации любой конфигурации могут измениться до неузнаваемости. Учтем также, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу. Дата составления таблицы указана в конце страницы.

Все цены
указаны по
состоянию на
4 мая
2007 года



Текст: Евгений Попов

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

Процессор: Intel Core 2 Quad E6600 (2.4GHz, 8Mb, ядро Kentsfield, LGA775)	\$580
Материнская плата: ASUSTeK COMMANDO (P965)	\$253
Оперативная память: Corsair DDR-II 2Gb PC-8500 1066MHz (TWIN2X2048-8500C5DF)	\$520
Видеосистема: ASUSTeK EN8800GT/HTDP 768Mb	\$690
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух WD Caviar RE 250Gb SATA-II 2500KS 16Mb 7200rpm	\$172
CD-привод: Plextor PX-750A IDE 5x&16(R9 8)x/8x&16(R9 8)x/6x/16x&40x/24x/40x	\$69
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	\$150
Итого:	\$2434

Самый мощный игровой компьютер теперь работает под управлением четырехъядерного процессора Intel Core 2 Quad E6600 с 8-мегабайтным кэшем. Специально для него мы выбрали самую мощную видеокарту, подобрали достойный 2-гигабайтный комплект оперативной памяти и предложили два объединенных RAID 0 винчестера марки Western Digital (модификации для RAID). Порог производительности этой конфигурации находится за пределами понимания простых смертных — обновлять что-то в этой системе нужно будет годика этак через два.

Скорость ОЗУ важнее объема, а потому следует смотреть на частоту и только потом на гигабайты!

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6600 (2.4GHz, 4Mb, ядро Conroe, LGA775)	\$269
Материнская плата: MSI MS-7238 P965 Platinum (P965)	\$139
Оперативная память: Corsair DDR-II 2Gb PC-6400 800MHz (TWIN2X2048A-6400)	\$201
Видеосистема: Sapphire X1950XT 256Mb	\$289
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda ES 320Gb <3320620NS> 7200rpm 16Mb	\$96
CD-привод: LG GSA-H12N 12x&18(R9 10)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	\$30
Звук: Creative Sound Blaster Audigy4	\$45
Итого:	\$1 069

Довольно мощный по современным меркам компьютер. В его основе процессор с 4-мегабайтным кэшем и видеокарта Sapphire X1950XT 256Mb. Через годик-другой будет актуальна замена модулей памяти на большие по объему и тактовой частоте. Идеальным вариантом станет комплект 2 Gb DDR-II PC-8500.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6320 (1.86GHz, 4Mb, ядро Conroe, LGA775)	\$182
Материнская плата: GigaByte GA-965P-S3 rev.3.3 (P965)	\$117
Оперативная память: Corsair DDR-II 1Gb PC-6400 800MHz (TWIN2X1024A-6400)	\$121
Видеосистема: Sapphire X1950XT 256Mb	\$230
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.10 320Gb (3320620AS) 7200rpm 16Mb	\$85
CD-привод: LG GSA-H12N 12x&18(R9 10)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	\$30
Итого:	\$765

В бюджетный сегмент пришли процессоры Intel Core 2 Duo. Да еще какие — с кэшем 4Mb! Специально для E6320 была подобрана материнская плата. Эта модификация ЦПУ требует поддержки PCG 06 и с другими платами, возможно, работать не будет.

МОЩНЫЙ УГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 5600+ (2.8GHz, 2Mb, ядро Windsor, Socket AM2)	\$217
Материнская плата: ASUS M2 Crosshair (NVIDIA nForce590 SLI)	\$205
Оперативная память: Corsair DDR-II 2Gb PC-6400 800MHz (TWIN2X2048A-6400)	\$201
Видеосистема: MSI MS-V801 NX8800GTX-T2D768E-HD 768Mb	\$650
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух WD Caviar RE 250Gb SATA-II 2500KS 16Mb 7200rpm	\$172
CD-привод: Plextor PX-750A IDE 5x&16(R9 8)x/8x&16(R9 8)x/6x/16x&40x/24x/40x	\$69
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	\$150
Итого:	\$1864

Очевидно, что самая мощная конфигурация на базе платформы от AMD проигрывает по производительности компьютеру аналогичного уровня от Intel. Зато и стоит значительно дешевле. Рекомендовать к покупке такую систему можно только настоящим фанатам и преданным поклонникам канадской марки. В противном случае настоятельно рекомендуем собирать ПК на Core 2.

СРЕДНИЙ УГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 5600+ (2.8GHz, 2Mb, ядро Windsor, Socket AM2)	\$217
Материнская плата: ASUS M2N-E (nForce570 Ultra)	\$101
Оперативная память: Corsair DDR-II 2Gb PC-6400 800MHz (TWIN2X2048A-6400)	\$201
Видеосистема: NVIDIA GeForce 8800 GTS 640Mb	\$457
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda ES 320Gb <3320620NS> 7200rpm 16Mb	\$96
CD-привод: LG GSA-H12N 12x&18(R9 10)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	\$30
Звук: Creative Sound Blaster Audigy4	\$45
Итого:	\$1147

А вот в играх средняя конфигурация от AMD может оказаться значительно быстрее Intel. Дело тут прежде всего в мощной графической системе на базе NVIDIA GeForce 8800 GTS. Установить ее в компьютер такого класса удалось за счет невысокой цены на процессор и материнскую плату. Шутка ли, но в мощной и средней конфигурациях мы рекомендуем устанавливать одинаковые процессоры. Найти что-то более производительное под AM2 по адекватной цене сейчас невозможно.

СЛАБЫЙ УГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 4800+ (2.4GHz, 1Mb, ядро Brisbane, Socket AM2)	\$152
Материнская плата: MSI MS-7250 K9N Ultra-2F	\$89
Оперативная память: Corsair DDR-II 1Gb PC-6400 800MHz (TWIN2X1024A-6400)	\$121
Видеосистема: Sapphire X1950XT 256Mb	\$289
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.10 320Gb (3320620AS) 7200rpm 16Mb	\$85
CD-привод: LG GSA-H12N 12x&18(R9 10)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	\$30
Итого:	\$766

По аналогии с конфигурацией среднего уровня бюджетный компьютер AMD обгоняет свой аналог от Intel за счет более мощной видеокарты. В перспективе в этом ПК можно сменить процессор и нарастить объем памяти. Делать что-то большее будет нецелесообразно. А потому, если ты берешь компьютер с расчетом на последующий апгрейд, присмотришься к бюджетной конфигурации Intel.



ПАМЯТЬ СТАНДАРТА DDR3

Развиваются платформы, графические чипы и процессоры – вместе с ними эволюционируют и схемы памяти. Еще недавно активно использовался стандарт *DDR*, и вот недалек тот час, когда системные платы будут использовать чипы формата *DDR3*. Сегодня на слуху у многих память *GDDR3* для видеокарт, однако теперь третье поколение ожидает нас и на модулях ОЗУ. Об особенностях архитектуры и преимуществах *DDR3* перед предшественниками мы и поговорим в данном обзоре.

Последним этапом развития памяти *DDR SDRAM* является *DDR3*. Системные платы на основе чипсета *Intel P35 Express* из инновационного семейства *Bearlake* станут первыми платформами с поддержкой модулей оперативной памяти стандарта *DDR3*. Компания *Intel* не планирует резкий переход с одного типа памяти на другой. Скорее всего, ситуация будет подобна смене *DDR*-формата на более производительный *DDR2*. Не стоит ожидать скорейшего появления этих материнских плат на прилавках магазинов в связи с тем, что производители не очень доверяют новоявленному формату оперативной памяти. К слову, чипы памяти *DDR3* уже применяются в высокопроизводительных игровых ноутбуках, где параметр тепловыделения играет большую роль.

Первые модули из сегмента *DDR3* появились еще в 2005 году. В качестве изготовителя выступила компания **Infineon** (чипы этой фирмы широко используются в графических платах *middle- и low-end* категорий). От предыдущего поколения новая память отличалась более высокой скоростью передачи информации, а также низким энергопотреблением. Напряжение питания снизилось до 1.5V, в то время как скорость достигла 1600Mbps в секунду. Если гово-



Принцип работы памяти *DDR3* остался тот же. Как и прежде, *DDR3* использует передачу сигнала по обоим фронтам тактового сигнала, за счет чего при такой же частоте шины памяти, как и в обычной *DDR*, можно фактически удвоить скорость передачи данных. Различия между всеми стандартами фактически в небольших доработках и усовершенствованиях конструкции, которые позволяют работать быстрее и эффективнее. Общий принцип остается прежним уже третье поколение.



По расчетам производителей *DDR3* уже в 2009 году займет лидирующие позиции на рынке. Пробный запуск модулей в продажу начнется только с этого года, поскольку производители системных плат еще не готовы направить свои силы на поддержку нового стандарта. Планируется, что платформы будут поддерживать одновременно и *DDR2*, и *DDR3*-память, что должно в значительной мере смягчить переход на новый формат ОЗУ, хотя тестовые образцы производятся со смещенным ключом.

рить о *DDR2*, то показатель напряжения был равен 1.8V.

В принципе выпуск новых схем позволит не только увеличить скоростные показатели, но и снизить латентность при чтении данных на 15–20%. Также важно, что память *DDR3* будет использовать 8-битную предвыборку, в то время как сегодня *DDR2* использует 4-битную. Таким образом, частота буферов схем *DDR3* удвоится, а сами ячейки памяти будут работать на той же частоте, что и прежде.

Непосредственно за счет увеличения скорости буферов и расширения рабочей шины между ними будет доступен очередной порог быстродействия. Схемы *DDR3* будут выпущены по 0.07 мкм техпроцессу, а значения параметра *CAS Latency* ориентировочно будут колебаться от 7 до 5.

Выпускаемые модули, что интересно, будут первоначально производиться для настольных решений в объеме от 256Mb до 1024Mb на планку.

Обещано, что впоследствии ассортимент увеличат за счет более объемных схем в 2048Mb и 4096Mb. По заявлению изготовителей, свет увидят и специализированные планки ОЗУ объемом вплоть до 8Gb. Такие модули предназначены для установки в серверные системы. Изъявили желание поспособствовать прогрессу и другие компании. Например, **Samsung** уже выпустила первые образцы. Планки памяти от *Samsung* отличаются не только объемом, но и рабочими частотами: от 800 до 1666MHz в зависимости от модели.

Как было сказано ранее, с инициативой в поддержку третьего поколения памяти выступила компания **Intel**. Массового распространения модулей и глобальной поддержки следует ожидать только через пару лет, как это было с *DDR2*. Ведь полномасштабный переход завершился совсем недавно в связи с выпуском процессоров и платформ *AM2*. Ранее инженеры **AMD** тянули с выпуском, отдавая предпочтение проверенному временем *DDR*. Тем не менее уже сейчас понятно, что за *DDR3* будущее, и осталось только дожидаться первых опытных образцов.

DDR3 ДЛЯ НОУТБУКОВ



Компания **Elpida** стала первым производителем, изготовившим пробные партии наборов памяти стандарта *DDR3* для мобильных платформ. Сегодня разработкой и изготовлением *DDR3 SO-DIMM* модулей занимаются по крайней мере пять компаний, среди которых можно выделить **Samsung**, **Qimonda** (одно из подразделений **Infineon**) и **Nanya**. Конечно, ноутбуки с такой памятью отличаются повышенным быстродействием и низким тепловыделением, а также чрезмерно высокой ценой.

Разгон DDR-памяти

Тема разгона оперативной памяти была актуальна во все времена – ведь чем быстрее происходят операции в ОЗУ компьютера, тем выше общая производительность системы. Некоторое время назад скорость с лихвой перекрывалась объемом. Теперь же этот номер не пройдет – решающее значение имеет тактовая частота.

Спецификации

Модель	Kingmax PC3500
Маркировка чипов	Kingmax KDL388P4LA-46
Количество чипов	8
Номинальная частота	433 MHz
SPD	217MHz, 2.5-4-4-8, 2.5V
Объем памяти	512Mb
Тип памяти	DDR

Результаты

	до	после
Частота памяти	433MHz	500MHz
Тест F.E.A.R., 1600x1200, 16xAF+4xAA	33fps	39fps
Тест Half-Life 2 Lost Coats, 1900x1200, 16xAF+4xAA	41fps	48fps
Тест в 3DMark'06	5336	5421

Конфигурация

Материнская плата: ASUS A8N32SLI PREMIUM
Процессор: AMD ATHLON 64 4000+
Видеокарта: ATI RADEON RX1950 XTX
Винчестер: Western Digital 250Gb SATA-II
Блок питания: 450W

Здесь важно сделать небольшое лирическое отступление и сказать, что все нижеизложенные факты можно с легкостью спроецировать на любое поколение DDR-памяти. Везде есть рабочая тактовая частота, тайминги и номинальное напряжение. Все типы этой памяти способны работать в двухканальном режиме. А потому какого-то принципиального отличия в них нет и подход к разгону должен быть одинаковым.

Разгонять память лучше всего на материнской плате с большим количеством настроек в BIOS. Конкретный перечень определяется возможностями чипсета и версией прошивки. Также существует достаточное количество утилит, открывающих доступ ко всем настройкам контроллера памяти. Но пользоваться такими программами для разгона крайне не рекомендуется, ибо все они приводят к нестабильной работе компьютера. Лучше изначально купить плату с расширенными настройками BIOS. Между прочим, стабильность работы памяти на высоких частотах во многом определяется оптимизацией конкретной версии BIOS. Следовательно, даже одна и та же плата с разными прошивками может демонстрировать различные результаты.

Разгон памяти всегда приводит к повышению нагрузки на системную логику материнской платы, а потому имеет смысл подумать об охлаждении чипсета. То же самое можно сказать относительно самих модулей памяти. Некоторые производители упаковывают память в мини-картридж с алюминиевым радиатором, однако большинство модулей продаются в первозданном виде без охлаждения.

Как правило, в процессе разгона приходится повышать питающее напряжение, а также изменять режим управления Drive Control с

Normal на Strong. Однако делать это можно только при надлежащем охлаждении, в противном случае память перегреется и быстро выйдет из строя. Считается, что безопасно увеличивать напряжение на 0,1V.

Основной секрет разгона достаточно дешевой памяти (скажем, DDR 400) заключается в переходе к одноканальному режиму. Ведь один модуль памяти гораздо лучше переносит увеличение тактовой частоты, нежели тандем. Кроме того, почти всегда используется повышение напряжения и увеличение таймингов! Для наших лабораторных опытов мы выбрали память от Kingmax с номинальной тактовой частотой 433MHz (PC3500). При тех же самых таймингах нам удалось достичь максимальной частоты 470MHz. Далее со значительным увеличением

напряжения (2,8V) и задержек (3-4-4-7) скорость работы оперативной памяти достигла 500MHz.

Надо сказать, что в нашем опыте мы воспользовались двумя модулями памяти емкостью по 512 Мбайт каждый. А потому рекомендация по поводу перехода к одноканальному режиму работы памяти в данном случае неактуальна. С другой стороны, поодиночке эти модули могут заработать еще быстрее, а потому у тебя есть шанс проверить это и доложить нам о своих результатах.

Успехов в разгоне!



Утилита CPUZ незаменима в процессе разгона процессора или памяти. С ее помощью ты сможешь посмотреть всю информацию об установленных модулях памяти: узнать точный объем, номинальную и рабочую частоту, выставленные задержки, параметры SPD, текущее напряжение на шине, а также всевозможные коэффициенты умножения.

КОДЫ



Дальнойбойщики: Транспортная компания

Самый эффективный способ быстренько сколотить капитал:

Заходим на диск C:\ (если Windows установлен на другом логическом диске, отправляясь туда), находим папку Documents and Setting\Мои документы\Nikita

Любым текстовым редактором открываем файл save01.tsf (номер у сохранения может быть любой).

В самом начале видим строчку, где указаны дата и время сохранения, а также размер капитала. Изменяем его сколь душе угодно, сохраняем файл и заходим в игру.



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Вызови консоль нажатием тильды (~), затем вводи:

- help – список консольных команд;
- g_always_run (1 или 0) – всегда бежать.

Бонусные материалы:

Даже если у тебя стандартная комплектация игры, ты все равно можешь достать некоторые дополнительные материалы. В корневом каталоге запусти setup-bp.exe.

Выбери язык и введи **pseudodog** в качестве года, чтобы получить доступ к карте Pool, а также американским и английским моделям персонажей (для мультиплеера). **snork** открывает карту Dark Valley, французский и немецкий скины.

HINTS & EASTER EGGS

THE ELDER SCROLLS 4: SHIVERING ISLES



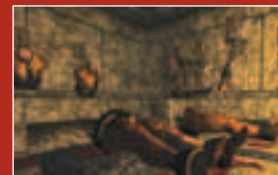
Подборка пасхальных яиц, обнаруженных в недавно вышедшем адд-оне для Oblivion.

Бойцовский клуб

Поднимись ночью на крышу Crucible и окинь взглядом дерущихся людей. Зрители поединка активно подбадривают бойцов. Разные воины сражаются в разные дни. Орк-бармен скажет, что бойцовский клуб – закрытое общество и тебе следует держаться от него подальше. Если сможешь незаметно прокрасться к шкапулке за его спиной, ты узнаешь немного больше.

Убить призрака

Помнишь неуязвимых призраков на холме самоубийц? На самом деле с ними очень легко справиться. Просто столкни их с самой вершины. Если не получится с первого раза, попробуй еще.



Надгробные надписи

На надгробиях кладбища New Shaoth полно забавных эпитафий. Когда умирают важные NPC, они обзаводятся собственными могилами и надгробиями с уникальными надписями. Вот парочка примеров: "Finally, Sontaire sleeps alone"; "In memory of Raven Biter. He was one crazy son of a bitch".

Маленький скелет

По ходу прохождения тебе будут попадаться маленькие кости. Собери их все и положи куда-нибудь в одно место, чтобы собрать маленький скелет неведомого существа.

Скума для наркомана

В Crucible есть женщина, которая обменивает бесполезные предметы на Scooma. Правда, ты можешь получить как неплохое кольцо, так и пару ободранных штанов. Связываться с чокнутыми наркоманами или нет – тебе решать (обязательно связывайся, они плохого не посоветуют! – Прим. ред.).



Red Ocean



Тильдой (~) открой консоль, набери нижеизложенные коды. Учти, их необходимо вводить по-новому в начале очередного уровня:

- Godmode – неуязвимость;
- Gimmeall – все оружие.

Infernal



Вводим прямо во время игры:

- ifmdamage – оружие наносит больше урона;
- ifdaura – адская аура;
- ifuamto – полная амуниция;
- ifgdgun – пистолет;
- ifgplasma – плазмаган.

Хроники Тарр: Призраки звезд



Вводим прямо во время игры:

- idddq – бессмертие (как оригинально!);
- nextpart – перейти к следующей части игры;
- nextmission – переход к следующей миссии;
- maxrockets – пополнить боезапас.

Дайвер. В поисках Атлантиды

Прямо в игре вызываем консоль нажатием CTRL + ~, набираем:

- giveall – все снаряжение;
- money – \$10 000;
- learn – пропустить обучение;
- unlock – открыть все миссии;
- warp – сменить дайв-сайт;
- pass – пропустить миссию;
- god – неуязвимость.



The Elder Scrolls 4: Shivering Isles



Нажатием ~ (тильда) открываем консоль. Набираем `player.additem <код вещи> <количество>`, чтобы получить тот или иной предмет. Кстати, для Shivering Islands подходят читы оригинального Oblivion – загляни в базу CheMax на нашем диске.

- 00016568 – Amber;
- 00016CF1 – Amber Arrows Matrix;
- 00016561 – Amber Boots Matrix;
- 00016CF2 – Amber Bow Matrix;
- 00016562 – Amber Cuirass Matrix;
- 00016560 – Amber Gauntlets Matrix;
- 0001657F – Amber Greaves Matrix;
- 00016CF3 – Amber Hammer Matrix;
- 0001657E – Amber Helmet Matrix;
- 0001F3E8 – Amber Mace Matrix;
- 0001657D – Amber Shield Matrix;
- 00016CF4 – Amber Sword Matrix;
- 0004340E – Blind Watcher's Eye;
- 00081E65 – Dagger of Friendship;
- 00043410 – Deformed Swamp Tentacle;
- 0007B6B1 – Diadem of Euphoria;
- 00081E61 – Din's Ashes;
- 00081E63 – Hound's Tooth Key;
- 0001F3D5 – Madness Arrows Matrix;
- 0001F3EE – Madness Axe Matrix;
- 0001F3D6 – Madness Boots Matrix;
- 0001F3D4 – Madness Bow Matrix;
- 0001F3D3 – Madness Claymore Matrix;
- 0001F3D3 – Madness Cuirass Matrix;
- 0001F3D2 – Madness Gauntlets Matrix;
- 0001F3D1 – Madness Greaves Matrix;
- 0001F3CF – Madness Helmet Matrix;
- 00012D33 – Madness Ore;
- 0001F3CE – Madness Shield Matrix;
- 0001F3CD – Madness Sword Matrix;
- 00081E6E – Mixing Bowl;
- 00081E9A – Mute Screaming Maw;

- 0007E09D – Nerveshatter;
- 0006D0F3 – Pelvis of Pelagius;
- 00081E68 – Ring of Disrobing;
- 0009535E – Shadowrend (Axe);
- 00095360 – Shadowrend (Sword);
- 00078977 – Sheogorath-Shaped Amber;
- 00081E60 – Soul Tomato;
- 00081E5E – Two-Headed Coin.

А вот и парочка «пасхалок», которые не поместились в соответствующую колонку.

Жестокое наказание

Если ты долго путешествовал по островам, то, наверное, уже нашел Execution Point – место, где Шеогора устраивает казни. Не нападай на Принца безумия, иначе он отправит тебя на эшафот. Спасаться невозможно.

Также в Execution Point можно наткнуться на труп человека, казненного за ношение бороды. Это издевка над одним из сотрудников Bethesda, Робертом Вишне-вски (Robert Wisniewski), который кардинально сменил свой имидж во время создания дополнения.

Любимая группа

Разработчики, по-видимому, очень любят группу Nightwish. В руинах Xirethard есть уникальный сундук, который называется Dark Chest of Wonders – так же, как и песня с альбома Once. В нем лежит кольцо Ring of the Oceanborn. Oceanborn – это второй альбом группы (один из самых удачных, на наш взгляд).

Silverfall

Нажатие CTRL + ~ открывает консоль.

- god – неуязвимость (учти, код не отключается!).



Armed Assault

Удерживаем левый Shift, затем на цифровой клавиатуре (под NumPad) жмем на минус.

- life – бессмертие;
- endmission – закончить миссию.



ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

TotalFootball

ДЛЯ ТЕХ, В КОМ ЕСТЬ ДУХ ПОБЕДИТЕЛЯ.

Футбол – это страсть! Журнал TOTAL FOOTBALL – для тех, кто одержим этой страстью. Для тех, кто на трибунах кричит от счастья и плачет от горя. Для тех, кто ради любимой команды готов ехать хоть на край света, кто поддерживает ее не только в радости, но и в печали.

В ИЮНСКОМ НОМЕРЕ ЧИТАЙТЕ:

ЭКСКЛЮЗИВ: откровенное интервью с полузащитником «Локомотива» Динияром Билялетдиновым и его отцом. Корреспондент TF побывал у них дома

СБОРНАЯ РОССИИ: Андорра и Хорватия – наши соперники. Их слабые и сильные стороны. Как обыграть конкурентов за выход на Евро-2008

ЗВЕЗДА: Франк Рибери. Человек со шрамом. Полузащитник «Марселя» и сборной Франции в интервью TF

ТАКТИКА: TF подробно разобрал игру ведущих клубов премьер-лиги. Ошибки и успехи ЦСКА, «Спартак», «Зенита», «Локомотива» и «Динамо»

ПРОДАЖНЫЕ ЗВЕЗДЫ: за сколько миллионов Криштиану Роналду может покинуть «Манчестер Юнайтед»

А ТАКЖЕ: рассказы о лучших клубах и сборных планеты, звездах и легендах самой популярной игры

ПОСТЕРЫ: Динияр Билялетдинов и календарь отборочных игр сборной России к Евро-2008

DVD: потрясающий финал Лиги чемпионов 2005/2006 гг. «Барселона» – «Арсенал»

TOTAL FOOTBALL – ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет. На днях сходил в кино на «Человека-паука 3» и получил огромное удовольствие. Роскошный фильм с отличным сюжетом и превосходными спецэффектами – видно, что выдающийся бюджет в 260 миллионов долларов не разворован продюсерами, а использован по делу до последнего цента. А какая лапочка **Кирстен Данст** (Kirsten Dunst)! Многим она не нравится, а по мне так краше девушки и не сыскать. К чему я все это рассказываю? Да просто компьютерная игра **Spider-Man 3** и вполниту не так хороша, как фильм. Уважаемые издатели, ну сколько можно?! Игр про супергероев всегда было в избытке. Беда в том, что качество проектов, посвященных персонажам в пестрых трико, оставляет желать лучшего. Обычно выпуск подобных творений приурочен к премьерам голливудских фильмов о Халке/Супермене/Женщине-кошке/Человеке-утюге. Насколько «хороши» такие разработки, ты и сам знаешь. Игры, сделанные по лицензии комикс-империй **Marvel** или **DC Comics**, тоже звезд с неба не хватают. Типичные примеры – **X-Men Legends** или **Marvel Ultimate Alliance**. Успех им обеспечивают не умопомрачительный геймплей или лихо закрученная сюжетная линия, а хорошо знакомые всем персонажи. В той же **Marvel Ultimate Alliance** герои говорят так, будто диалоги писал робот. «Эй, Росомаха, нам надо пойти и надрать задницы мальчишам-плохишам!» – «Ты прав, Капитан Америка, давай пойдем и надерем задницы мальчишам-плохишам!» Грустно, право слово. Хорошо хоть у нас есть **Irrational Games** и ее бесподобная **Freedom Force**!

Иван Гусев,
ведущий рубрики



FREEDOM FORCE

СУПЕРГЕРОИ НА СВОБОДЕ

Разработчики из **Irrational Games** умеют делать интересные и, самое главное, оригинальные проекты. Затеяв игру о супергероях, они придумали собственных Бэтменов и Призрачных гонщиков. И ведь получилось не хуже, чем у художников **Marvel** или **DC Comics**. Забудь Людей икс и Фантастическую четверку, встречай **Freedom Force**!

ПЛАН УНИЧТОЖЕНИЯ ЗЕМЛИ

Лорд Доминион, правитель инопланетной расы Домэйн, «огнем и мечом» завоевал все миры, кроме нашего. С землянами же он поступил иначе. И дело вовсе не в том, что он сомневался в собственной силе, просто заскучал. Владыка решил сделать так, чтобы люди перебили друг друга, и познакомил их с Энергией икс – таинственной субстанцией, наделяющей живой организм сверхъестественными способностями. План таков:

“букашки” развяжут ужасную войну и уничтожат планету. Коварным замыслом Лорда Доминиона помешал Ментор – повстанец, мечтающий избавиться вселенную от ига Домэйн. Он похитил звездолет, на котором перевозились капсулы с Энергией икс. Увы, приспешники злодея подбили космический корабль. Капсулы обрушились на мегаполис под названием Город патриотов. Под воздействием загадочной Энергии икс попали как хорошие, так и плохие люди. Первые стали супергероями, вторые соответственно супер-

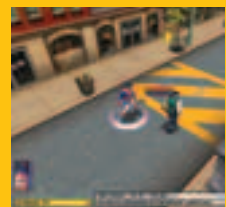
злодеями. К счастью, добрые ребята быстро сообразили: «Вместе мы – сила» и объединились в Отряд свободы. Битва за порядок в Городе патриотов и мир во всей вселенной началась.

ПАРАД ГЕРОЕВ

Старичка Фрэнка Стайлса застрелили русские шпионы (действие игры разворачивается в начале 60-х годов XX века). Он умирал у статуи Минитмена (так называли американского патриота-добровольца), когда рядом упала капсула с Энергией икс. В ту

ПОСЛУШНЫЕ ГЕРОИ

Управлять супергероем очень легко! Рассмотрим классический пример: Минитмен видит группу разъяренных врагов. Если кликнуть на одном из противников левой кнопкой мыши, персонаж нанесет молниеносный удар. Если же щелкнуть правой, появится меню способностей. В нем можно выбрать сильную атаку, защитную стойку или одно из чудоумений.



■ Сейчас такси полетит в Лорда Доминиона.



■ Слепую девушку с мечом зовут Закон.



■ Одним светофором можно убить сразу нескольких врагов.



■ Со спецэффектами в Freedom Force все в полном порядке.

же минуту раны Фрэнка зажили, он помолодел и приобрел огромную силу. Вооружившись посохом, Минитмен начал борьбу с криминалом в родном городе. Вскоре к Отряду свободы присоединились другие супергерои: Ментор (инопланетянин, умеющий подчинять разум врагов своей воле), Эль Диабло (бывший бандит-латинос, обретший власть над огнем), Мэн-Бот (чтобы контролировать нестабильный заряд Энергии икс, этому молодому человеку пришлось надеть железный костюм) и многие другие. Нет недостатка и в суперзлодеях. Бывший советский шпион Ядерная зима умеет замораживать противников. Его главная задача: взорвать ядерную бомбу, дабы наказать «проклятых капиталистов». Экс-супермодель Тень, которая из-за крохотного шрама на лице сочла себя уродиной и возненавидела людей, собирает мирных жителей. Умалишенный Дежа Вю, сбежавший из лечебницы, изъясняется стихами и запросто клонирует себя. Ну а Мистер Механик, до знакомства с Энергией икс – дрянной архитектор, при помощи армии роботов решил сровнять с землей весь город. Как видишь, работы у Отряда свободы предостаточно!

СУПЕРРАЗБОРКИ

Freedom Force – тактическая стратегия с элементами RPG. В начале каждой миссии, оценив сложность задания, ты собираешь отряд из четырех героев. Что они умеют? Одни приобрели нечеловеческую силу и скорость, другие подчинили природные стихии, третьи освоили гипноз и магию. Ребята в нелепых костюмах летают, скачут по крышам небоскребов и даже ползают под землей лучше любого крота. В каждой миссии ты сражаешься с врагами (бандитами, гигантскими муравьями, зомби, роботами), расправляешься с очередным боссом, возвращаешься на базу, и все повторяется заново. Скучно? Совсем нет – процесс затягивает. Несмотря на то что бои идут в реальном времени, игру приходится ставить на паузу, чтобы раздать персонажам приказы. Супергерои как малые дети: не уследил – и они тут же обкакаются... В смысле, провалят миссию. Зато если не ослаб-

лять контроль, все будет отлично. Главное достоинство Freedom Force – улицы Города патриотов вовсе не статичные декорации. Чтобы преуспеть в борьбе со злом, нужно учитывать особенности ландшафта и использовать их в своих интересах. Герои играючи поднимают машины и швыряют их во врага. Смотри: вот Мэн-Бот вырывает фонарный столб из земли и проверяет на прочность головы противников. Ого, Минитмен запрыгнул на крышу здания и оттуда кидает металлические контейнеры! А Мэнвор только что бросил особо надоедливую подонка под колеса проезжавшего мимо автомобиля! Впрочем, увлекаться разрушениями не стоит, ведь за повреждение муниципального имущества снижается количество очков престижа, начисляемых по результатам миссии. А они необходимы – чем выше престиж Отряда свободы, тем больше супергероев хотят к нему присоединиться.

ПОЧЕМУ НАДО КУПИТЬ FF?



Несколько лет назад мы спросили у директора по разработкам Irrational Games Кена Левина (Ken Levine), ради чего стоит купить Freedom Force? – Созданный нами мир неповторим – такое можно увидеть только в комиксах, – ответил Кен. – Подобного сюжета не найти в RPG, не говоря уж о стратегиях. Наконец, Freedom Force не относится к какому-либо определенному жанру. Существуют и другие гибриды RPG и стратегии, но Freedom Force лучше остальных использует возможности обоих жанров. Все ясно?



К счастью, хорошие ребята быстро сообразили: «Вместе мы – сила»



■ Команда из четырех героев может победить любого врага.



■ Минитмен умеет прыгать по крышам.



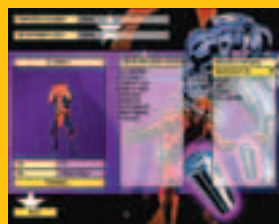
■ В Городе патриотов по улицам разгуливают динозавры.



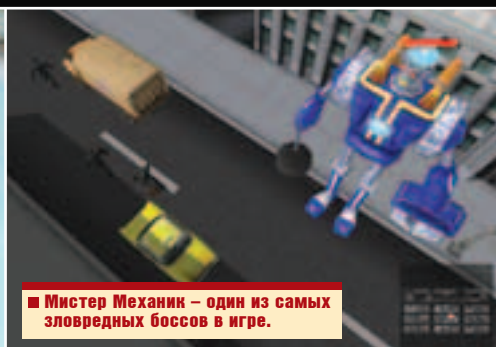
■ Как и положено, у супергероев есть своя секретная база.

СУПЕРГЕРОИ ТОЖЕ УЧАТСЯ

За успешное выполнение миссий герои получают опыт, который потом тратят на улучшение уже имеющихся суперспособностей или покупку новых. К примеру, можно усилить кулаки Мэн-Бота или сделать его специалистом по дальним атакам. Учитывая, что ходит здоровяк с черепахой скоростью, парочка подобных приемов будет очень кстати.



■ Эль Диавло непревзойден в атаках с воздуха.



■ Мистер Механик — один из самых зловредных боссов в игре.

ЗА СВОБОДУ!

Freedom Force — игра, практически лишенная недостатков. Она замечательно выглядит — на супергероев приятно посмотреть вблизи, а спецэффекты яркие (к тому же каждый взрыв и удар сопровождаются забавной надписью: «Boom!» или «Whack!»). Интерактивность окружения просто феноменальная — любое здание можно разрушить, любой светофор использовать в качестве оружия. А юмор! Персо-

нажи Freedom Force говорят торжественными (до идиотизма) голосами, и слушать их без смеха просто невозможно. К озвучке героев и музыкальному сопровождению тоже невозможно придаться. Накануне релиза Freedom Force скептики говорили сотрудникам Irrational Games: «Зря вы это затеяли! Вот если бы игра основывалась на популярном, трижды экранизированном комиксе, тогда бы у вас был шанс на успех...»

К счастью, Irrational Games решила не тратьаться на покупку дорогостоящих по рукам и ногам лицензий, и создала свою собственную вселенную. Вселенную, герои которой носят дурацкие костюмы, где слово «свобода» произносится чаще, чем «привет» и где на каждого суперподлеца найдется парочка супермолодцев. Когда игра вышла, критики и геймеры разинули рты от удивления. Под видом рисованной безделицы нам подали отличную тактическую стратегию с неповторимым стилем, классным юмором и увлекательным геймплеем. Честь и хвала Freedom Force!

Супергерои как малые дети: не уследил — и они тут же обкакаются... В смысле, провалят миссию



■ Таким был Минитмен до знакомства с энергией Инс.



■ Мэн-Бот тяжел и медлителен. Зато умеет летать.

ГЕРОИЧЕСКАЯ ИГРА

СУПЕРМЕНЫ НА СВОБОДЕ

Идея игры о новой, доселе невиданной команде супергероев витала в воздухе на протяжении многих лет. Разные разработчики пытались воплотить ее в жизнь. В свое время студия Hero Games анонсировала *Champions*, Bullfrog представила публике *The Indestructibles*, а MicroProse грозила побить всех своей *Agents of Justice*. Однако по разным причинам проекты не дожили до релиза. И тогда за дело взялась Irrational Games.

СУПЕР-X-COM

В чудесной *Freedom Force* нашлось место и для огромного мегаполиса (ну прямо как в *Champions*), и для тактических схваток (*The Indestructibles*), и для RPG-элементов (*Agents of Justice*). Ну и, конечно же, Irrational Games познакомила нас с самой запоминающейся командой супергероев последнего десятилетия.

По словам главного дизайнера Irrational Games **Джонатана Чу** (Jonathan Chey),

концепция *Freedom Force* формировалась постепенно. Сначала авторы делали проект в духе *X-Com*, пошаговый, с глобальной стратегической картой и постройкой баз. Действие игры развертывалось в Нью-Йорке. Однако потом решили не перегружать *Freedom Force* микроменеджментом и уделили больше внимания сюжету и характерам персонажей. Полем боя суперменов и мегазлодеев стал вымышленный Город патриотов, который, правда, все равно здорово напоминал Нью-Йорк (сохранились Центральный парк, Эмпайер Стэйт Билдинг и даже статуя Свободы).

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ?

Художники *Freedom Force* не скрывали, что черпали вдохновение в американских комиксах 60-х годов. Особенно на них повлияло творчество **Джека Кирби** (Jack Kirby) и **Стена Ли** (Stan Lee) из компании **Marvel**. Прототипом Минитмена послужил Капитан Америка, Ментора – доктор Хавьер из X-Men, а Мэн-Бота – Железный человек. Всех персонажей из *Freedom Force* нарисовал **Робб Уотерс** (Robb Waters), известный художник, потрудившийся над *System Shock* и *Thief: The Dark Project*. Именно Уотерс настоял на том, чтобы дизайнеры игры

поглядывали именно на комиксы 60-х годов, поскольку они наивнее, веселее и не такие жестокие, как современные. Руководитель проекта и автор сюжета **Кен Левин** (Ken Levine), который, кстати, поработал в Marvel, не возражал. Он хотел превратить *Freedom Force* в знаменитую серию.

Отряд свободы должен был сразиться с врагами и в 70-х годах, и в 80-х, и в 90-х, и в наши дни. Каждому десятилетию планировалось посвящать отдельную главу. К сожалению, сиквел *Freedom Force – Freedom Force vs. The Third Reich* – не имел большого успеха и идея заглохла. И все-таки мы верим: когда-нибудь Irrational Games продолжит историю Минитмена и его команды. Кто знает, вдруг это случится после выхода *BioShock*?



ВЫБОР СУПЕРГЕРОЕВ

Обычно трудяги из *Irrational Games* самостоятельно разрабатывают основы для своих проектов, однако в случае с *Freedom Force* предпочли лицензировать «ядро» у сторонней компании. Выбор пал на *NetImmerse*. В отличие от популярных



■ В FF можно крушить все что угодно.

движков *Quake III* и *LithTech* он позволял создавать необычайно интерактивные уровни. Для игры про супергероев, способных переломить фонарный столб ударом кулака, это было особенно важно. Так появился город, в котором можно разрушить буквально все что угодно.



■ Благодаря простому редактору FF обзавелась множеством интересных модов.



■ Freedom Force vs. The Third Reich с трудом окупилась, хотя и была хорошей игрой.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ИЮНЕ?

MDK

Жанр:	Action
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Shiny Entertainment
Объем:	Один CD
Дата выхода:	29 мая 1997 года

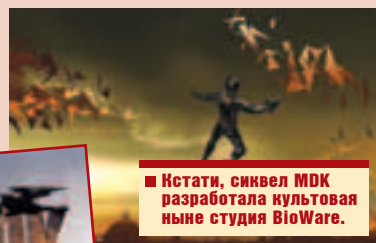
«В один чудесный день 2.5 миллиарда человек умрут!» – так звучал рекламный слоган экшена **MDK**. Кстати, никто до сих пор не знает, что означает эта аббревиатура. Большинство геймеров считают: Murder, Death, Kill. Однако есть множество других версий. Лично мне нравится вариант, который на русский переводится примерно так: «Миссия «Твори добро». Экшен MDK, разработанный **Shiny**

■ Добро должно быть с кулаками!



Entertainment (Earthworm Jim, Messiah, Enter the Matrix), по праву считается одним из лучших проектов, появившихся в 1997-м. Инопланетяне воруют наши природные ресурсы и выжигают все живое? О`кей, давай оденем уборщика Курта Хектика в суперкостюм (ага, примерно как у Червяка Джима), воору-

■ Кстати, синвел MDK разработала культовая ныне студия BioWare.



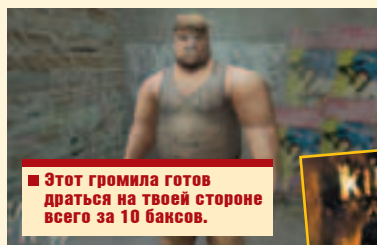
жим его пулеметом и снайперкой и отправим... хм-м... творить добро. Отличная графика, ураганный геймплей, запоминающиеся боссы, прикольные мини-игры, совершенно чудовые усилители способностей Курта (они же power-ups) плюс фирменный черный юмор – вот за что полюбили MDK.

Kingpin: Life of Crime

Жанр:	First-Person Shooter
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Xatrix Entertainment
Объем:	Один CD
Дата выхода:	Июнь 1999 года

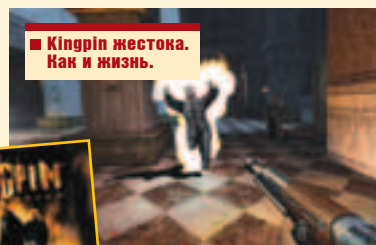
Kingpin: Life of Crime стала одним из самых порицаемых проектов 90-х годов. Причем хулили его не за геймплей (он был на высоте), а за демонстрацию насилия в изощренных формах и матерщину. Но иначе и быть не могло, ведь **Kingpin** – игра о мести. Главный герой, избитый бандитами до полусмерти, берет в руки металлическую трубу вовсе не для того, чтобы использовать ее в качестве посоха. Нет, ему нужно

■ Этот громилла готов драться на твоей стороне всего за 10 баксов.



поквитаться с подонками! Действие **Kingpin** разворачивается в «прошлом, которого никогда не было». Вот как разработчики из **Xatrix Entertainment** (будущие создатели **Return to Castle Wolfenstein**) описали дизайн игры: на дворе вроде бы 30-е годы XX века, а технологии современные.

■ Kingpin жестока. Как и жизнь.



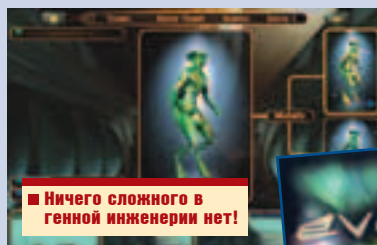
Геймплей шутера для того времени был весьма самобытным: надо было зарабатывать деньги, нанимать напарников, выполнять разные задания ну и, конечно же, убивать всех, кто встанет на пути. Лучшее всего – выстрелом в голову. Жаль, что **Kingpin 2** отменили в 2005 году...

Evolva

Жанр:	Action
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Computer Artworks
Объем:	Один CD
Дата выхода:	1 июня 2000 года

Evolva – игра новаторская и, увы, недооцененная. Если верить разработчикам, в будущем мы научимся мутировать и использовать гены животных себе во благо. К примеру, если тебе захотелось высоко прыгать, приживи себе ДНК лягушки, и мечта сбудется. Не удивительно, что, когда началась война со злыми инопланетянами, уничтожавшими флору и фауну на заселенных землях планетах, люди решили бить

■ Ничего сложного в геной инженерии нет!



агрессоров их же оружием. В смысле – задействовать гены чужих! В **Evolva** ты управляешь отрядом из четырех бойцов. Тактика ведения боевых действий такова: обнаружил врага, убил, изучил его ДНК и усилил одного из своих солдат. «Нарастил» ему когти. Или научил летать.

■ Между боями можно переключаться в любой момент.



Или вживил в него какое-нибудь мощное инопланетное оружие. Вариантов «апгрейда» бойцов – больше миллиона. Другие плюсы игры: очень качественная графика и умный AI. К минусам же можно отнести линейность миссий (их, кстати, всего 12) и недоработанный мультиплеер.

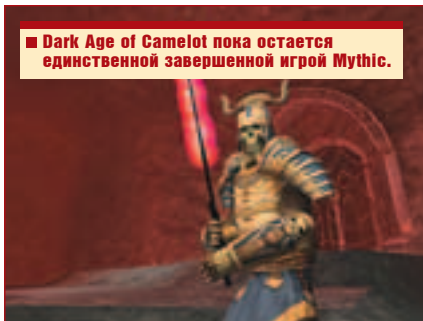
ПОСЛЕДНИЙ РИМСКИЙ ИМПЕРАТОР

5 ЛЕТ НАЗАД



■ Разработчики Imperator очень любили «Звездные войны».

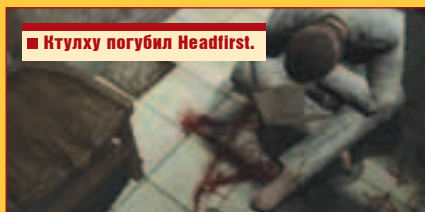
26 июня студия **Mythic Entertainment** анонсировала онлайн-ролевку **Imperator**. Создатели **Dark Age of Camelot** задались вопросом: «А что бы произошло, если бы римская империя не сгинула под натиском варваров, а подчинила своей власти Землю, другие планеты и даже целые галактики?» Так на свет родилась идея **Imperator**. «Не ждите римлян в тогах и с мечами! – заявили разработчики. – Наша MMORPG –



■ Dark Age of Camelot пока остается единственной завершенной игрой Mythic.

научно-фантастического толка». По духу и даже дизайну **Imperator** сильно напоминала **Star Wars Galaxies**, но Mythic самонадеянно пообещала заткнуть конкурентов за пояс. Разработка длилась несколько лет и закончилась пшиком – в июле 2005-го проект закрыли. «Мы выпускаем игры только наивысшего качества. Увы, **Imperator** к таким не относится», – с грустью констатировало руководство Mythic.

ПРОКЛЯТИЕ КТУЛХУ



■ Ктулху погубил Headfirst.

Британская студия **Headfirst Productions** неожиданно расторгла контракт с германским издательством **Ravensburger Interactive**. В свое время немцы вызвались выпустить во всем мире экшен **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** и исправно финансировали разра-

ботку, пока она не начала бесстыдно затягиваться. Когда деньги перестали поступать на счет, ребята из **Headfirst** высокомерно заявили: «Гениев нельзя торопить» – и разорвали соглашение. Разработка ужастика по мотивам рассказов **Говарда Лавкрафта** (Howard Lovecraft) продолжилась. Игру даже обещали доделать к началу 2003 года. Боссы **Take-Two Interactive** великодушно поверили англичанам и заключили договор на издание. Как ты, возможно, помнишь, **Call of Cthulhu** вышла на PC лишь весной 2006 года, не имела коммерческого успеха и разорила **Headfirst**. Хотя... получилась неплохой...

ФЭНЫ «ДЮНЫ» В ТРАУРЕ



■ Dune Generations относилась к дикийному жанру MMORTS.

Cryo Interactive приказала долго жить. Возникнув в конце 80-х годов, французская компания благодаря таким играм, как **Dune**, **KGB**, **Lost Eden**, **Atlantis: The Lost**

Tales и **Jekyll and Hyde**, добилась весомого успеха. К сожалению, в последние годы своего существования **Cryo** сильно сдала и переключилась на потоковое производство халтуры. Компания здорово подмочила репутацию, и геймеры стали сторониться ее продукции. В 2002 году руководство **Cryo** попыталось получить кредит, чтобы продолжить работу, но денег ей никто не дал, и десятки людей отправились на биржу труда. Банкротство компании

больше всего расстроило поклонников фантаста **Фрэнка Герберта** (Frank Herbert). Вместе с ней канула в Лету и онлайн-вая стратегия **Dune Generations**, действие которой разворачивалось в культовой вселенной «Дюны».



■ Dune Generations умерла вместе с Cryo.

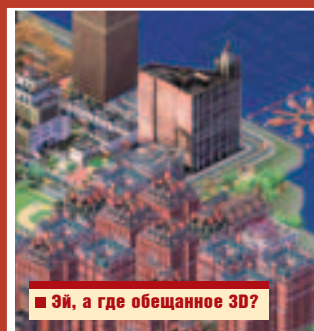
10 ЛЕТ НАЗАД



■ Half-Life изменил жанр FPS.

ФРИМЕН ДОГОВОРИЛСЯ

В июне 1997 года компания **Sierra On-Line** объявила о сотрудничестве со студией **Valve**. Ты и сам, наверное, догадался, права на издание какой игры были куплены – конечно же, **Half-Life**. Тогда этот шутер был «темной лошадкой». Люди настолько привыкли к «спинномозговому FPS» вроде **Doom**, что не понимали, зачем разработчики так сильно надеются на интересный сюжет. **Sierra On-Line** планировала выпустить **Half-Life** в ноябре, однако **Valve** не спешила. Игра вышла только тогда, когда действительно была готова, – в конце 1998-го.



■ Эй, а где обещанное 3D?

ГОРОД МЕЧТЫ

Студия **Maxis** анонсировала **SimCity 3000**, третью часть популярнейшей градостроительной серии, разошедшейся на тот момент пятиллионным тиражом. Впервые игру представили публике на **E3 97**, которая в тот год прошла не в мае, а в середине июня. Предполагалось, что **SimCity 3000** будет полностью трехмерной. Впоследствии от этого решения пришлось отказаться, так как системные требования игры были бы просто чудовищными. **Maxis** не сдержала и другого обещания – выпустить **SimCity 3000** в конце 1997 года. Игра вышла только в январе 1999-го.

ЧУДЕСА НА ВИРАЖАХ

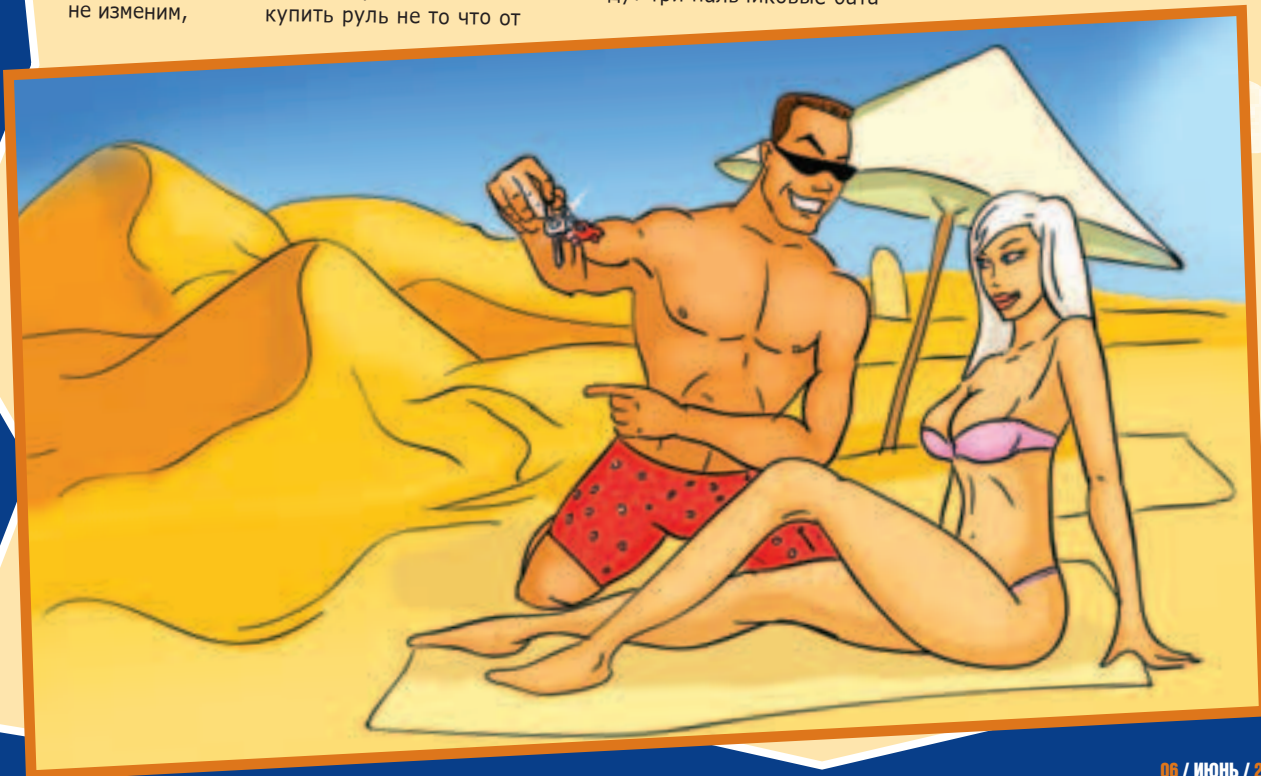
Совсем скоро придут летние денки, издатели «Нидфорспидов» и «Бернаутов» отправятся в спячку, а нам с тобой только и останется что валяться на пляже, одним глазом засматриваться на девочек, а другим уставиться в PlayStation Portable. То есть... что я говорю-то?! Какая PlayStation! Чего только с горя не сболтнешь! Ни в какие PlayStation мы паяться не будем. С собой на пляж мы возьмем другую игрушку. И любимому компьютеру не изменим,

и каждая девушка сразу поймет: ты парень ее мечты! О каком гаджете я толкую? Это, я тебе скажу, о-го-го! Во-первых, размер. Это тебе не GameBoy какой-нибудь со спичечный коробок. Сорок на сорок сантиметров – такое богатство в кармане не утаишь. «Геймбой» и не разглядишь толком, а тут как на ладони – руль и педали почти в натуральную величину, да еще и трасса с машинкой. И все эти сокровища спокойно помещаются в средних размеров рюкзаке! Во-вторых, цена. Когда мне было шесть (а было это, к сожалению, давно), игрушка стоила десять рублей восьмидесять пять копеек. На эти деньги (учитывая курс рубля к доллару – шестьдесят копеек за один малохудожественный портрет Вашингтона – и инфляцию) тогда запросто можно было купить руль не то что от

фирмы Logitech, а от настоящего «Москвича». Нынче же «Москвич» бесславно скопился (хотя и жаль), а фирма Logitech дерет за свои приспособления столько, что добропорядочному буддийскому монаху на сухом пайке (например, нашему главному редактору) хватило бы инкарнаций на пять. А обозреваемый... как бы это получше сказать... артефакт как стоил пятнадцать баксов, так и стоит. Полдник в «Макдоналдсе». Но мы об этом, понятное дело, на каждом углу звонить не станем. В-третьих, геймплей. Я тебя уверяю: пока не сядут три пальчиковые бата-

Текст: Саша Глаголев

рейки (формат АААА, пальчики гиппопотама), тебя от игрушки не оттащишь даже порнофильмом «Девочка и дельфин»! В общем, напряжение я уже нагнал, пора колотиться – что ж это за штукавина такая. Маэстро, урежьте марш! Тра-





тут <http://neopod.ru/catalog/board/za-rulem/160005.html>.

Если ты думаешь, глядя сейчас на картинку, что «За рулем» – это раз плюнуть, я скажу тебе вот что.

Во времена моего детства особым шиком считалось мчаться на третьей скорости, постоянно перестраиваясь с полосы на полосу, и вслепую заезжать в «га-раж» – маленький закуток в центре круга для хранения машинки. Если ты сможешь повторить этот трюк, прислав в качестве доказательства хотя бы видео, снятое на мобильный телефон, то получишь в подарок магнитную машинку с автографами всех членов нашей дружной редакции. Или хотя бы тех, кому не оторвут руки коллеги в борьбе за руль!

та-та! Настольная электро-механическая игра «За рулем», год выпуска – тысяча девятьсот семьдесят восьмой. Игра, как мне представляется, стала ответом советской промышленности на производство игровых автоматов «Морской бой», «Меткий стрелок», тетки «За рулем» и прочих мастодонтов, заполонивших холлы кинотеатров, магазинов и железнодорожных вокзалов. Чтобы дети не маялись в вечном поиске пятнадцати копеек (столько стоил один сеанс игры в аркаду), а сидели дома и меняли батарейки.

Аппарат выглядит броско. Передняя панель устройства отчасти смахивает на приборную доску автомобиля. Только... гм... без приборов. Хотя... Есть руль. Есть гнездо зажигания и ключ к нему. Наконец, есть коробка передач. (Переключение скоростей влияет на сложность прохождения. Точнее, проезжания.) За воображаемым лобовым стеклом – почти всамделишная трасса. По раскрашенному крутящемуся кругу мчится машинка на магните. С помощью руля машинку нужно двигать вправо-влево и уберечь от препятствий. Вот и все. Никаких «нитроускорителей», «драг-рейсингов», «тюнинга заднего моста» и прочей мишуры,

отвлекающей от главного – езды по кругу диаметром с грампластинку. «И это все?» – спросишь ты. «Это – ВСЕ!» – отвечу я. Во-первых, приборную доску можно украсить вкладышами от жвачки Love is... Во-вторых, к рукоятке переключателя скоростей отлично подойдет наборный стеклянный набалдашник с алой розой внутри. В-третьих, покручивая на пальце ключ зажигания с прикрепленным к нему брелоком от Ford Mustang, на пляже не стыдно подойти к любой девчонке и небреж-

но бросить, что у тебя за тем барханом такая тачка... Вполне может сработать! Хотя я, конечно, понимаю, что на дворе год не Московской олимпиады, а почти уже Сочинской. И на такие предложения, увидев этот агрегат, нынче откликнется разве что ровесница, и то если тебе четыре года. Но! Достаточно дать проехать один кружок – и она твоя с потрохами. Остаток вечера пройдет в битве за руль и ключи, не сомневайся. Что, проняло? Игру можно купить где угодно. Скажем,



О НАБОЛЕВШЕМ



ЧТО ОПАСНЕЕ: КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ИЛИ ФИЛЬМЫ УВЕ И ЯЗЫК ДЖЕКА?

ПИСЬМО

НОМЕРА

Приветствую! С вами снова борец за права сомалийских ежей (в годной Африке их едят!) и гениальный гейм-дизайнер, затмивший Сиду Мейера, Уилла Райта и Питера Молине своим высокомерием и необоснованными амбициями, — Иван Гусев.

Разбирая очередную подборку писем, пришел к выводу: мы сделали настоящих звезд из **Уве Болла** и **Джека Томпсона**. Похоже, даже десятилетний паренек из села Золотые Бубны знает, кто эти люди и чем они занимаются. Заслуживают ли Болл и Томпсон подобной славы? Вряд ли. Второе мое наблюдение: каждый читатель считает своим долгом поделиться с нами мнением о пиратстве. Может, пора прекратить этот разговор? Ну и, в-третьих, меня по-прежнему докучают вопросами об апгрейде компьютера и решении разных технических проблем. Ребята, я правда не знаю!

Резюмирую: кажется, что многие из вас отчаянно хотят написать в «**РС ИГРЫ**», но не знают, о чем. Что ж, я сегодня добрый и подскажу несколько тем. Поделись с нами идеей своего шутера или квеста! Расскажи, как игры помогли тебе в жизни! Насмешь забавной историей, случившейся с тобой в Азероте! Давай берись за перо и начинай писать.

Здравствуйте. Ваш журнал читаю со второго номера и еще ни разу не разочаровывался в его содержании и стиле оформления. Мне 25 лет, я адвокат, хожу на работу в костюме и галстук, в общем, стараюсь соответствовать выбранной профессии. Я очень люблю компьютерные игры и не скрываю этого от коллег, друзей и знакомых. Как правило, все почему-то считают мое увлечение не-серьезным (а я и сам не считаю его серьезным, это лишь один из способов развлечься), ненормальным и не соответствующим моему возрасту. Некоторые крутят пальцем у виска, кто-то говорит: «Пройдет с годами». Хотя я точно знаю, что буду играть всегда, просто, возможно, вкус немного изменится. У меня каждый раз появляется улыбка на лице, когда я представляю себя в 60 лет сидящим за компьютером с высунутым языком и радостно кричащим: «Ну че, получил, фашист недоделанный?!» При всей моей любви к играм я никогда не уделял им чересчур много времени. Жизнь ценна не только электронными развлечениями. Например, игры никогда не заменяют общения с женским полом. В одном из номеров вы, кажется, приводили статистику по возрасту российских геймеров. А не кажется ли вам, что все эти показатели — бред, что они не соответствуют действительности и что есть только одна группа российских геймеров — те, кому еще не исполнилось 20 лет? Есть, конечно, **РЕДКИЕ**, очень редкие исключения вроде вас, меня и подобных нам, но, может, действительно с возрастом все проходит? Все мои друзья, с которыми я в детстве вместе радовался играм, теперь считают это занятие неинтересным. Просто надоело отвечать людям, что обсуждать мои интере-

сы, тем более в отрицательном контексте, — не их дело. Впрочем, я как играл, так и буду играть, и здесь нечего стесняться или стыдиться!

С уважением, Сергей

По-моему, Сергей, ты все-таки немного стесняешься своего хобби. Иначе бы вообще не стал писать про проблему, которая, кажется, тебя беспокоит. Не вижу ничего удивительного в том, что 25-летний адвокат проводит досуг за играми. Сегодня играют все: директора банков, пенсионеры, голливудские звезды. А тот, кто не играет, просто не нашел своей игры! К примеру, моя 53-летняя мама в день проводит гораздо больше времени за компьютером, чем я. Правда, ей нравятся **Zuma**, **Bejeweled**, пасьянсы «**Косынка**» и «**Паук**» и прочие казуальные забавы.

Российский геймер, к сожалению, действительно очень молод. Почему к сожалению? Прежде всего потому, что неразборчив — в юности же хочется попробовать абсолютно все. Этим умело пользуются некоторые издатели, подсовывая ему под видом конфеты нечто дурно пахнущее. Отечественным игрокам также не хватает корректности — особенно на форумах и в MMORPG. Но беспокоиться не о чем: вскоре сегодняшние дети вырастут и, уверен, они не перестанут играть. Ведь от хорошего дела, дающего разрядку и приятные эмоции, добровольно не отказываешься. Поэтому, Сергей, когда ты в 60 лет прокричишь из-за компьютера: «Ну че, получил, фашист недоделанный?!» — твой 30-летний сын, «рубящийся»

вместе с тобой по сетке, ответит: «Сам ты фашист! Счет по фрагам все равно в мою пользу!»

Кстати, за интересное письмо ты получаешь от нас антивирус **Dr. Web**. Будет чем похвастаться перед друзьями-негеймерами.



Здравствуйте, «PC ИГРЫ»!

Пишет из далекого Владивостока ваш покорный читатель, который уже более года читает журнал так, что аж страницы мусолятся. Давно хотел написать, да руки никак не доходили.

Вопрос 1: почему в мартовском номере написано, что *Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent* создана на движке Unreal Engine 3, а в рубрике «Спроси «PC ИГРЫ»» сказано, что на Unreal Engine 2?

Вопрос 2: заметили ли вы, что на плакате игры «В тылу врага 2» (где «наши» с флагом) изображен актер Рассел Кроу, который снимался в фильме «Гладиатор»? Интересно, разработчики специально это сделали?

Вопрос 3: как можно играть на официальном сервере *World of Warcraft*, если тебе нет 18 лет? Там же нужно отправлять деньги... Или я ошибаюсь? Есть другие методы оплаты?

\$Doll@r\$

Привет, \$Doll@r\$. Оленья упряжка три месяца везла твое письмо из Владивостока к нам, но наконец-то оно у нас в руках.

Чтобы окончательно запутать тебя в ситуации с *Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent*, сообщая: эта игра разработана на Unreal Engine 2.5. Это такая промежуточная версия движка между вторым и третьим «Анрилом». «Два с половиной» также использовался в *Unreal Tournament 2004*, *WarPath*, *Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory* и ряде других игр.

Перехожу ко второму вопросу. Да, действительно, на плакате «В тылу врага 2» изображен Рассел Кроу.

Дело было так: голливудская суперзвезда в доспехах и с мечом на поясе вышла из своего трейлера, чтобы проследовать на съемочную площадку «Гладиатора». Тут к нему подлетели разработчики из *Best Way*, давно караулившие Рассела, и протянули красноармейское знамя. Ну, актер не разобрался, подумал, что сейчас ему с этим флагом носиться на колеснице по арене Колизея – взял, помахал. Игроделы его тем временем щелк-щелк на фотоаппарат. А потом, уже дома, с помощью «Фотошопа» одели мистера Кроу в форму советского солдата – и на обложку «В тылу врага 2». Поговаривают, для следующей игры серии уже сняты Том Круз, Дензел Вашингтон и Джордж Буш-младший.

Ну и, наконец, по поводу оплаты *World of Warcraft*. Большинство поклонников игры поступают так: собирают посылочку, кладут туда 15 долларов мелкими купюрами и подарки для разработчиков этой замечательной MMORPG. А потом отсылают в **Blizzard Entertainment** по адресу: P.O. Box 18979, Irvine, CA 92623. У вас во Владивостоке рыба вкусная? Вот ее и пошли вместе с деньгами.



Здравствуйте! Скажите, есть ли слухи по поводу новой игры из серии *Carmageddon* (она просто супер, во много раз круче *Burnout* и *FlatOut*). Кстати, разработчики не собираются выпускать глобальную многопользовательскую игру *Carmageddon*? Может быть, ее объявят на E3 2007?

Mr. Big

Должен тебя разочаровать, Mr. Big, никаких слухов насчет *Carmageddon 4* не появлялось. Честно говоря, их даже не стоит ждать. У серии *Carmageddon*, скорее всего, нет будущего. Несколько лет назад издательство **SCI Entertainment** объявило о разработке четвертой части этой кровавой, до неприличия веселой игры. Однако потом закрыло проект. Честно говоря, никто даже не удивился. В 90-х годах прошлого века игры, где начисляли очки за убийства пенсионеров, инвалидов и полуголых девиц, еще могли окупаться. В политкорректном XXI веке такое почти невозможно. Если бы *Carmageddon 4* вышла, западные политики и всевозможные общественные организации вроде «Спасем лосей от беспечных ездовых» забыли бы про *Grand Theft Auto* и переключились на «Карму». Разработчиков и издателей попросту затаскали бы по судам! Торговые сети отказались бы продавать *Carmageddon 4*. Джек Томпсон призвал бы «добропорядочных граждан» к оружию – штурмовать офис **SCI Entertainment**. Именно поэтому издатель благоразумно предпочел похоронить проект. Ведь выпускать «кастрированный» вариант *Carmageddon* с роботами или зомби в роли жертв не имеет смысла! Геймеры полюбили эту серию именно за ее безумность и непolitкорректность.

О НАБОЛЕВШЕМ

Привет вам, редакция самого правильного журнала! Пишу вам, потому что я не согласен с вами, так как вы тупо восхищаетесь **World of Warcraft** и не видите ничего лучше, а могу сказать: **Lineage II** круче WoW в десять раз, просто ее не рекламировали в отличие от WoW. Еще меня бесит, когда мужики играют за персов-женщин, например, бегал со светлой эльфийкой, ухаживал, ее звали Оля. А потом выяснилось, что ее (или его - я запутался) зовут Вадик и учится он вместе с моим другом. Меня это поразило, и теперь я хожу только один. Как быть?

Тарос из Первоуральска

Здравствуй, Тарос. Первую часть твоего письма вынужден оставить без ответа, поскольку пускаться в дискуссию, что круче: **World of Warcraft** или **Lineage II**, — развлечение для малых детей. Есть две хорошие онлайн-игры, у каждой — своя аудитория, и мы стараемся по возможности писать и про WoW, и про «Линейку».

А вот твоя история о светлой эльфийке хорошенечко повеселила меня. Это же надо, какая подлость: представлялась Олей, а оказалась... парнем! Твой Вадик часом не трансвестит? Кстати, в следующем письме обязательно расскажи, как ты ухаживал за Олей? Делал подарки? Говорил комплименты? Пел серенады? Наверное, рассказывал, что у тебя серьезные намерения... Если же говорить серьезно, то многие мужики играют в MMORPG женскими персонажами, причем вовсе не потому, что их не устраивает их пол. Просто... девушкой быть выгодно! В свое время авторы журнала **Computer Gaming World** даже провели расследование: создали симпатичную героиню и отправили ее гулять по просторам **EverQuest**. И знаешь, из парней, желающих помочь ей освоиться в новом, непривычном мире, выстроилась очередь. Ребята делились оружием и достижениями, помогали с прокачкой и так далее. Я, кстати, сам иногда пользуюсь этой уловкой, когда мне срочно нужно получить важную информацию или файл. Пишу на популярном интернет-форуме: «Привет, меня зовут Полина, мне 17 лет. Помогите симпатичной, но недалекой блондинке с тем-то и тем-то. Чмоки-чмоки». Не было еще такого случая, чтобы меня, 17-летнюю блондинку, кто-нибудь да не выручил.

Так что, Тарос, не обижайся на светлую эльфийку Олю. У тебя все равно бы с ней ничего не получилось...



есть ли слухи по поводу новой игры

Здравствуйте, всевышняя редакция самого правильного журнала об играх! Пишет вам ChWanG! Хочу поделиться своими мыслями по поводу **Electronic Arts** и их «Жажды скорости». Я давно увлекаюсь этой серией и заметил, что «электронщики» работают по хитрой схеме. Первая **Need For Speed** произвела фурор. Однако **Need For Speed 2** многие считают худшей игрой серии. Но потом вышла следующая часть — **NFS III: Hot Pursuit**, и все сразу забыли о провале второй части и засели за компьютеры. Играли, пока не вышел очередной «шедевр» — **NFS: High Stakes**, незапоминающаяся копия первой части. Но «электронщики» быстро исправились, выпустив **NFS: Porsche Unleashed** — рай для геймера-автолюбителя! Поклонники ликуют и... получают **NFS: Hot Pursuit 2**. Игра явно разрабатывалась под девизом «Вернемся в прошлое», от полного провала ее спасли только копы! И тогда «электронщики» выпустили **NFS: Underground**. Новый стиль, новые ощущения и наконец-то сюжет, хоть и банальнейший! Лично я прошел эту игру раз пять и ничуть не жалею о потраченном времени! **NFS: Underground 2** получилась начисто лишенной свежих идей. Зато после «электронщики» сделали **NFS: Most Wanted**, в которой придаться не к чему. А вот **NFS: Carbon** вызвала шквал упреков! Даже прикольный тюнинг и «менты» ее не спасли. Как вы, наверное, уже поняли, «электронщики» работают по такой схеме: сначала отличная игра, на следующий год — полный мусор. Что думаете по поводу моей гипотезы? Спасибо за уделенное время, всегда ваш читатель, ChWanG!

Занятная гипотеза, ChWanG. Я, правда, хорошо отношусь и к **High Stakes**, и к **Hot Pursuit 2**, но логика в твоих суждениях есть. Впрочем, лично мне ситуация представляется иначе. Выпустила **Electronic Arts** хорошую игру. Все расслабились, пьют пиво, кино смотрят, а потом за пару месяцев собирают сиквел. Продажи продолжения не столь высоки, как хотелось бы, и боссы начинают паниковать: «Мы так хорошую серию загубим! Ну-ка всем работать!» Целый год «электронщики» пашут, как гаитянские рабы, выпускают хит, и потом все снова расслабляются в сауне. Как тебе моя гипотеза?

О НАБОЛЕВШЕМ

Уважаемая редакция Правильного!

У меня один, но, по моему мнению, очень важный вопрос. Что делать, когда все новые игры либо осточертели, либо я уже прошел их от начала до конца и такая же ситуация со старыми играми?

С уважением, Сергей из Питера.

Спасибо за краткость и четкость, Сергей. Говоришь, игры осточертели? Похоже, у тебя игрозависимость и началась ломка. Рекомендую обратить внимание на другие стимуляторы удовольствия: друзей, девушек, фильмы. Книжку, что ли, почитай в конце концов! Наверняка ведь дома лежит «непочатый» двухтомник Льва Толстого! Попробуй «пройти» его. Если получится, напиши мне – вручу приз.

Здравствуйте, редакция самого правильного журнала о компьютерных играх!

Вот вы все очень «лестно» отзываетесь о **Уве Болле**. Я посмотрел пару его фильмов и не нашел ничего плохого. Конечно, на «Оскар» не тянет, но все же! В майском номере журнала Иван Гусев как только мог поиздевался над ним, даже намекнул, что он нетрадиционной ориентации. За что вы его так? Где конструктивная критика? Я думаю, что о фильмах должны отзываться режиссеры с образованием, а журналистам дано право только давать статистические данные о прибыли фильма. Нельзя же каждому, кому не лень, нехорошо отзываться о фильмах Болла.

Alex Melyon

«Бог ты мой! Что же я делал?! – воскликнул я, прочитав письмо. – Как я мог быть столь несправедлив к Боллу? Уве – режиссер-натурал с мировым именем, а я... кто я!?. Так, злобный писака». Подчиняясь нахлынувшим чувствам, решил пересмотреть фильм «Бладрейн», снятый по игре, которую я по непонятным причинам очень люблю. Был в ней некий словесный эротизм. Помнишь, как элегантно Рэйн запрыгивала на очередного фашиста, обвивала его руками и ногами и смачно сосала кровь? А потом она говорила: «Tell me you love me, honey» – и рубила беднягу на сотню маленьких кусочков...

Ну так вот, **НИЧЕГО ЭТОГО В ФИЛЬМЕ НЕТ!** После второго просмотра я еще больше возненавидел Болла. Гнусный, гадкий, бесталанный немец снял кино, которое может удостоиться лишь двух оценок: «Дурдом!» и «Хуже не бывает!» Уверю вас, дорогие читатели: геймеры не могут любить «творчество» Уве, потому что Уве не любит игры! Он просто покупает лицензии на экранизацию более или менее известных проектов и зарабатывает деньги. Для него не важны ни сюжет, ни персонажи, ни мелкие, но столь любимые фэнами детали. В «Бладрейн» нет фашистов, потому что Болл решил: события картины должны разворачиваться в XVIII веке. А в следующем фильме Уве – **Far Cry** – ты не увидишь тропических пейзажей, поскольку снимать в канадских лесах дешевле, чем на Гавайях.

Однажды Болл заявил, что если бы не он, так фильмов по мотивам игр вообще бы никто не делал. И потребовал, чтобы мы, геймеры, были ему благодарны за тяжкий миссионерский труд. Нет, Уве, от меня спасибо ты не дождешься.

Я – геймер со стажем

Дорогая редакция дорогого сердцу журнала «**РС ИГРЫ**»! Недавно я впал в глубокую депрессию из-за плохих (для меня) событий в реальном мире. Играть совершенно не тянуло, об улице и вовсе хотелось забыть, а всех друзей я готов был искромсать. И в этом ужасном состоянии мне пришлось в голову почитать ваш журнал. Но не последние номера, а самые первые. Ностальгия разыгралась. После прочтения четвертого (но у меня он был первым) номера я начал читать все ваши журналы по порядку. На это ушла целая ночь! И я не жалею об этом! Ваш журнал, дорогая редакция, помог мне вновь обрести бодрость духа и забыть про печали. Желая вашему журналу процветать, вам не робеть, а главреду не болеть!!!

Станислав Гуров aka \$\$\$\$Joker\$\$\$\$

Уважаемый Станислав Гуров aka \$\$\$\$Joker\$\$\$\$!

Наш журнал не только воодушевляет и лечит от дурных мыслей. Он также избавляет от головной боли, ангины, диареи, потливости ладоней, нервного тика, необоснованных приступов агрессии и энуреза. Вполне возможно, вскоре его начнут продавать в аптеках как средство от всех болезней. Сам понимаешь, что главред такого чудесного издания захворать не может – он под надежной защитой Правильного.



О НАБОЛЕВШЕМ

Привет! Раньше я очень любил игры и аниме. Но теперь все изменилось. Я вырос, и запросы стали другими. Играть теперь почему-то не сильно тянет. Купил недавно **Supreme Commander** от создателей **Total Annihilation**. Установил, запустил первый уровень, играю, но чувствую: что-то не то. Поставил **Total Annihilation** – все супер, графика устраивает... Вот это игра! В пример можно привести также **Dungeon Siege**, **Gothic**, **Worms**. Когда серия **Worms** стала трехмерной, она многое потеряла, испортилась. У «Готики» был классный сюжет, многие переигрывали ее по сотне раз. Третья же «Готика», даже с «заплатками», просто ужасна. Сидишь, выполняешь квесты, но мир не захватывает. Включаю первую часть – да-а-а, восхищаюсь!

Многие писали, что игры раньше были лучше. Я же хочу сказать: продолжения сериала не нужны геймерам! Нужны инновации, нужны новые сюжеты, новые миры. Конечно, есть разработчики, которые стараются: создатели **F.E.A.R.**, **S.T.A.L.K.E.R.**, **Psychonauts**, **Beyond Good & Evil**, **American McGee's Alice**, но их мало. Остальные делают похожие друг на друга игры.

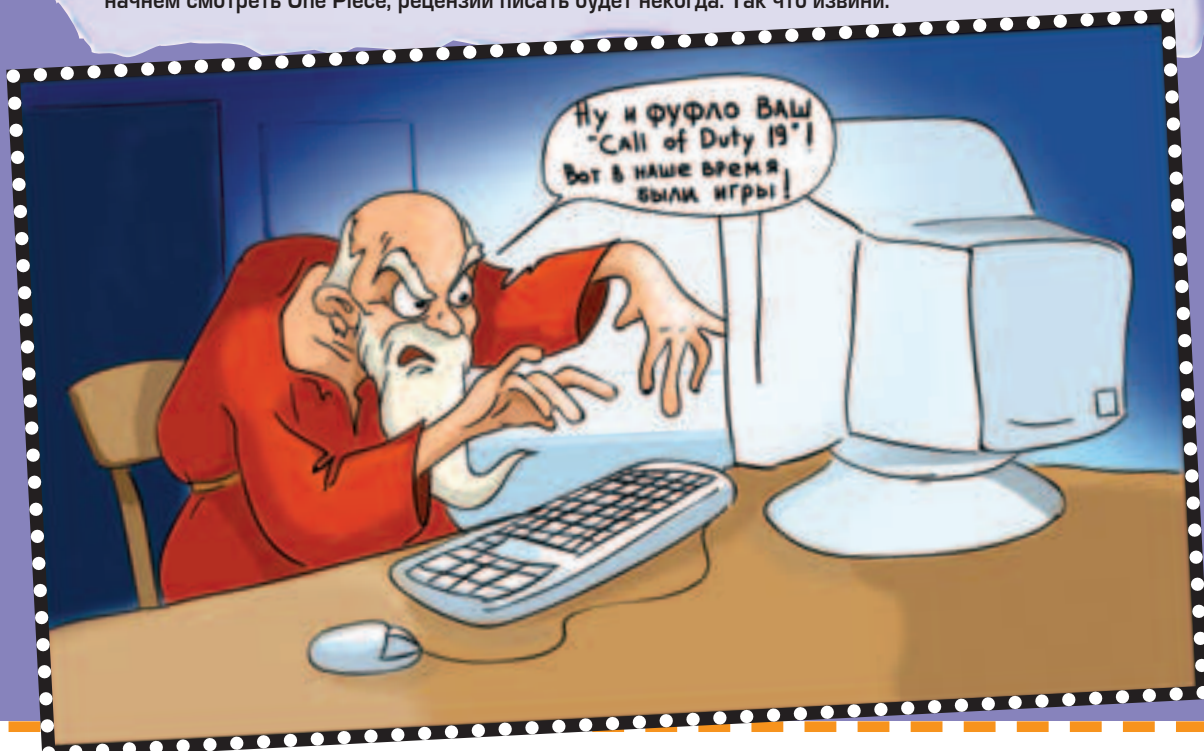
Кстати, ваш журнал мало пишет об аниме. Я не большой фанат японских рисованных мультиков, но все-таки среди них попадаются шедевры вроде **Fullmetal Alchemist** или **Golden Boy**. Что любопытно: ситуация с аниме напоминает ситуацию с играми. Многим аниме-сериалам не хватает индивидуальности, сплошные клоны. **One Piece** – вроде бы круто неимоверная, но я посмотрел 30 серий из 300 с лишним и бросил – сериал не развивается! С **Naruto** – то же самое. И все равно, пишите почаще про аниме. Аригато за ваш труд.

ПлюшЕвЫЙ МИШ

Господи, ПлюшЕвЫЙ МИШ, у нас в редакции те же проблемы, что и у тебя. Мы выросли и стали привередливыми. С каждым годом нас все сложнее удивить. И кажется, будто бы лет пять назад игры были совсем другими: сплошь шедевры и инновации. Да, десять лет назад игровые технологии развивались семимильными шагами: стремительно улучшалась графика, появлялись новые геймплейные элементы, рождались целые поджанры вроде **survival horror** и **action adventure**. Но не стоит забывать, что бездушных коммерческих продуктов хватало во все времена. Просто мы забыли названия пустышек, а воспоминания об отличных играх сохранились и вряд ли когда уйдут. Конечно, жалко, что разработчики и издатели все реже пытаются нас удивить. Однако их можно понять: оригинальность нынче не в чести. Она, зараза, не окупается. **Beyond Good & Evil** – провал, **American McGee's Alice** – провал, **Psychonauts** – полный провал. Поэтому игровой индустрии никуда не деться от сиквелов и клонов. Думаешь, публика пресытилась «ГТА-шками»? Да ни черта подобного! И когда осенью выйдет **Grand Theft Auto IV**, геймеры будут атаковать магазины шеренгами и колоннами. Инновации хороши, но иногда хочется и туповатого **Command & Conquer 3**, где все просто и знакомо.

Не паникуй, ПлюшЕвЫЙ МИШ, будет и на твоей улице праздник. Я, к примеру, уже давно со скепсисом отношусь к новинкам, но ведь постоянно находятся игры, которые получают от меня пять с плюсом. В прошлом году – **Dreamfall: The Longest Journey** и **Hitman: Blood Money**, в позапрошлом – **Fahrenheit**, **The Movies** и **Psychonauts**, в 2004-м – **The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay**... Уверен, так было и так будет.

А вот про аниме мы писать не собираемся. Слишком уж длинные японцы делают сериалы. Если начнем смотреть **One Piece**, рецензии писать будет некогда. Так что извини.



О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуйте! Хотел бы я основательно поспорить с Дмитрием Федьковым, чье письмо было опубликовано в номере 7. Товарищ, видимо племянник Джека Томпсона, предположил красивую развязку истории некоего отдельно взятого индивидуума в привязке к приобретенному им опыту игры в *Manhunt* от Rockstar. Мол, поиграл человек в вышеназванный проект и пошел, простите, всех мочить. Так не бывает, дорогой Дмитрий.

Человек совершает убийства, только если его собственная психика не преподносит это как нечто из ряда вон выходящее. Даже если подросток 12-14 лет проводит время за жестокими стрелялками и на день рождения получает от друзей *Manhunt*, это не означает скорого пополнения в местной тюрьме и на кладбище. По данным социологов, в Америке самое большое количество детей с умственными расстройствами. Так чего удивительного в иногда всплывающих сообщениях об очередной пальбе из машины «из шотгана, как в *ГТА*»? ЧП, подобные этому, имеют место быть, чего уж тут греха таить? Но много ли таких случаев было в России? Вот-вот. С уверенностью говорю: они есть и здесь. Просто здесь нет адвоката, кто хочет раскрутить свое имя, приписывая абсолютно всем преступлениям, происходящим ежедневно, связь с игровыми проектами.

По ту сторону океана свирепствует жалкий и убогий адвокат Томпсон, человек, наживший популярность, о которой он раньше и мечтать не мог. Мистер «Ненавижу Rockstar» просто вовремя скумекал, как именно надо делать PR. Зато теперь к «борцу за правое дело» прислушиваются не сведущие в играх люди.

Так вот, возвращаясь к теме разговора, скажу: даже неокрепшая психика подростка вполне в состоянии понять, что можно и нельзя, когда дело касается таких крайностей, как увечья и убийства. В тинейджерском возрасте очень хочется быть взрослым, и поэтому приобретаются сигареты или алкоголь, но неужели среднестатистический нормальный подросток возьмет топор и выйдет на улицу? Беспочвенные убийства бывают и у нас – дебилов хватает в каждой нации, городе, селе... И таким людям *Manhunt* и *ГТА* не нужны, не считаете?

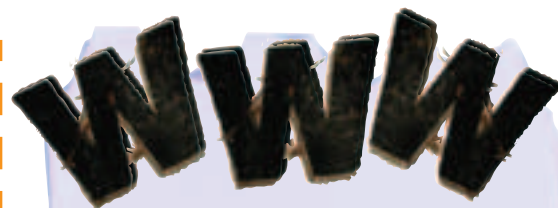
Я – геймер со стажем. За плечами куча разных «Мэнхантов», *ГТА* и иже с ними. Ножи никто и никогда у нас дома не прятал, на даче топором орудуя по дереву и деревьям, а не по семье, ну и дальше все в таком духе... При этом, прошу заметить, мне не 40 лет и период общения с *ГТА 3* пришелся на начало тинейджерского периода, таким образом, «уроки» проявления крутости на улице и избияния проституток я «закрепил» в доброй дюжине отличных экшен-игр. Томпсон не поверит, но я не начал мечтать о карьере наемного убийцы, пройдя *Hitman: Blood Money*. Игры – они на то и игры, чтобы нормальный человек мог делать недопустимое без последующего неминуемого наказания. Нормальный человек тот, кто убивает и ворует в играх, а не на улицах.

Vlad

Спасибо за интересное письмо, друг. Порадовал здравыми суждениями. Хотя и не со всем могу согласиться. Во-первых, Джек Томпсон, скорее всего, не раскручивает себя за счет священной войны с играми, а искренне верит, что выполняет гражданский долг: предупреждает общество об опасности. И, на-верное, ночью, когда он ложится спать, жена целует его в лобик и шепчет: «Джеки, какой ты благородный!» А мистер «Ненавижу Rockstar» довольно улыбается и думает, что не зря живет на свете. Лично меня в Томпсоне раздражает только одно: он – опытный адвокат и путем подтасовки фактов умело манипулирует умами присяжных (в нашем случае присяжные – граждане, мало знакомые с играми). Уже давно пора поставить Джека на место! Не знаю, Vlad, с чего ты взял, что самое большое количество детей с умственными расстройствами живет в Америке, но преступления местные тинейджеры совершают вовсе не от того, что у них котелок не варит. Проблема США – в доступности оружия. Массовые убийства столь часты в Америке потому, что в каждом втором доме хранится пистолет или винтовка, а иногда то и другое сразу. Американцы с пеной у рта доказывают свое конституционное право на оружие, которое им нужно якобы для самообороны, а потом удивляются, когда какой-нибудь социопат с солидным арсеналом учиняет пальбу. Когда оружие купить так же легко, как булку и колбасу, жертвы неминуемы. И игры здесь совершенно ни при чем.

Здравствуйте, всевышняя редакция
самого правильного журнала об играх!

На письма отвечал Иван Гусев



САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

<http://forum.gameland.ru>

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

В моей работе ваш журнал незаменим, так как тружусь я консультантом в магазине: отдел софт/игры. Хотелось бы только, чтобы страница с релизами игр была дополнена указаниями дат выходов громких проектов, даже если игра выйдет через год. А то часто подходят с вопросами про *Assassin's Creed* и *Crysis*...

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

В принципе мы всегда оповещаем читателей, если дата релиза громкого проекта наконец-то стала известна или была сдвинута на более поздний срок. Тем не менее, уважаемый консультант отдела софт/игры, мы обязательно подумаем над вашим предложением и, вполне возможно, пойдем навстречу.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Есть в вашем журнале замечательная рубрика «Ретро». Так вот большинство игр, о которых там идет речь, мне не удалось попробовать, потому что 10-15 лет назад домашний компьютер являлся большой редкостью. А что было у большинства людей? Правильно – приставки «Денди» или «Сега»! А не добавить ли в раздел «Ретро» рецензии на игры с этих приставок?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Мы сами трепетно относимся к «Денди» и Sega Mega Drive, однако наш журнал все-таки называется «**РС ИГРЫ**». Хотя... Иван Гусев уже давно подумывает о статье про водопроводчика Марио, и возможно, она как-нибудь появится в рубрике «Ретро».



Что значит Tom Clancy's в названии игр?
Как вы сортируете и проверяете почту?
Можно ли зарегистрировать Fraps бесплатно?



? Здравствуйте!
Когда же наконец выйдет *Half-Life 2: Episode Two*? Я постоянно слежу за новостями на www.hl-inside.ru, но окончательной даты так и не увидел!
BenZin

! В начале февраля нынешнего года **Valve Software** в очередной раз перенесла дату релиза. Предполагалось, что *Episode Two* появится на прилавках летом. Теперь поговаривают об осени. Чтобы как-то успокоить разгневанных фанатов, разработчики обещают выпустить долгожданный шутер в двух комплектациях. Помимо самой игры в **Black Box** войдут модификации **Portal** и **Team Fortress 2**. **Orange Box**, помимо вышеперечисленных добавок, порадует покупателей оригинальной *Half-Life 2* и скоротечным адд-оном **Episode One**.

Episode Two выйдет только осенью.



? Привет, Правильный!
У меня два вопроса:
1) Что слышно о таких проектах, как *Axle Rage* и «Пираты XXI века»?
2) Почему вы так мало внимания уделяете играм, разрабатываемым в СНГ?
bogdan shevchenko

! Отвечаем по порядку.
1) К сожалению, а может быть, и к счастью, разработка экшена *Axle Rage* (он же **Rage Rider**) от компании «Акелла» временно приостановлена. Изначально игру планировали выпустить в конце 2007 года.

Axle Rage приказала долго жить.



С «Пиратами XXI века» тоже не все гладко. Впервые мы познакомились с этим амбициозным шутером еще на «КРИ 2004». С тех пор прошла вечность, а воз и ныне там. По слухам, авторы в очередной раз меняют концепцию проекта...
2) Мы регулярно пишем о творениях отечественных студий. Например, месяц назад в рамках обзора очередной «КРИ» поведали о второй части **Xenus** и «Предтечах».

? Здравствуйте, редакция «РС ИГР»!
Вопрос такой: иногда в вашем журнале встречается фраза «разгон процессора». Я не очень хорошо разбираюсь (я бы даже сказал, совсем не разбираюсь) в компьютерах. Но хотелось бы все-таки знать, что это за разгон, как он может повлиять на мой ПК и что в результате получится.
ivan kovarsky

! Под «разгоном процессора» чаще всего понимают принудительное увеличение его тактовой частоты. Сделать это можно несколькими способами. Если ты не очень хорошо разбираешься в «железе», большая часть из них пока-

О НАБОЛЕВШЕМ

жутся тебе слишком сложными. Поэтому прежде всего изучи возможности своей «материнки». Некоторые современные платы позволяют менять тактовую частоту процессора с помощью специальных утилит (как правило, они поставляются вместе с платой).

Недавно увидел на официальном сайте *Guild Wars* анонс нового дополнения – «Глаз Севера» и табличку с названием *Guild Wars 2*. Скажите, это одно и то же? И опять же будет ли «Глаз Севера» самостоятельной игрой?

Химо aka Halimdar

«Глаз Севера», или *Eye of the North*, – последнее дополнение к первой части *Guild Wars*. Оно значительно отличается от *Nightfall* и *Factions*. Прежде авторы старались разнообразить игровую механику, придумывали новые профессии для персонажей. Но на этот раз они решили улучшить уже существующий контент. Так, обладатели высокоуровневых героев смогут купить ранее невиданную экипировку, получить интересные задания, сразиться с более опасными монстрами. Как ты и сам наверняка догадался, *Eye of the North* нельзя назвать самостоятельным проектом.



Eye of the North станет последним дополнением к Guild Wars.

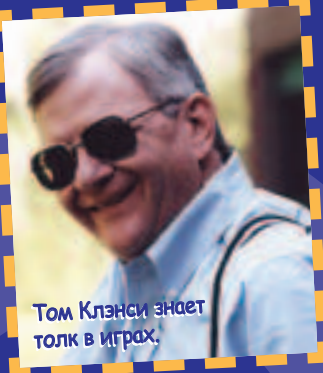
Объясните, что значит Tom Clancy's в названиях популярных игр *Ghost Recon*, *Splinter Cell*, *Rainbow Six*?

Михаил Соколов

В 1996 году популярный американский писатель Том Кленси вместе с бывшим офицером британского Королевского военно-морского флота Дугом Литлджоном основали студию **Red Storm Entertainment**. Через год вышла их первая игра – глобальная стратегия *Tom Clancy's Politika*. За ней последовали серии *Tom Clancy's Rainbow Six*, *Tom*

Clancy's Ghost Recon и *Tom Clancy's Splinter Cell*.

На сегодняшний день компанией Red Storm владеет французское издательство **Ubisoft**. Именно оно использует прославленное имя для рекламы своих проектов. Сам же Кленси работает далеко не над каждым из них.



Том Кленси знает толк в играх.

Как вы сортируете и проверяете почту? Вам же каждый день приходят десятки или даже сотни писем! Есть ли у вас сортировочная программа, которая определяет, какое письмо удалить, а какое оставить? Или вы принимаете решение самостоятельно? А если самостоятельно, то есть ли у вас человек, постоянно работающий над почтой?

Читатель «РС ИГР»

Писем и вправду приходит много. Было бы здорово, если бы кто-нибудь изобрел программу, умеющую отличить спам от читательских сообщений. Пока ее нет, приходится сортировать почту вручную. Как правило, этим нелегким делом занимается **Анастасия Лукьяненко**. Она выбирает наиболее интересные письма и пересылает их Ване Гусеву (рубрика «О наболевшем») и мне, **Михаилу Бузенкову** (ранее на твои вопросы отвечал Павел Демин).

Как зарегистрировать Fraps? Я захожу на сайт, а там написано: "Capture Your Finest Gaming Moments With Fraps For Only \$37!" Неужели нужно раскошелиться на 37 долларов? И вообще, как расплачиваться за подобные покупки в интернете?

Timk@

Зарегистрировать Fraps даром не удастся. Если хочешь снимать видеоклипы любой продолжительности, придется уплатить указанную на сайте сумму. Сделать это можно с помощью кредитной карточки или системы PayPal. Что

касается покупок в интернете, то на некоторых сайтах помимо карточек и электронной валюты также принимают чеки.

Скажите, какими критериями вы руководствуетесь при выставлении оценок? Порой мне кажется, что некоторые из них недостаточно объективны. Например, тот же *S.T.A.L.K.E.R.* заслуживает шести баллов.

Cloud Strife

Любая оценка по сути своей субъективна. В первую очередь она отражает личное мнение автора. Это значит, что любой читатель вправе с ней не согласиться. Другое дело, что на мнение автора влияет сотня-другая вполне объективных факторов. Например, меня в первую очередь интересуют сюжет и концепция игры. Если с ними беда, то до красочной графики мне уже нет никакого дела. Нет, я про нее, безусловно, напишу, но при выставлении итоговой оценки впечатления от картинки учитывать не буду. У других журналистов свой подход. Поэтому не стоит удивляться, когда один и тот же проект в разных изданиях получает отличные друг от друга оценки. Считаешь, что *S.T.A.L.K.E.R.* заслуживает шести баллов? Очень даже может быть.



По мнению читателей, S.T.A.L.K.E.R. заслуживал «шестерки». Мы же поставили «восемь».

Есть вопрос, но ты не знаешь, кому его задать? Смело пиши нам на электронную почту ask@pc-games.ru или в редакцию по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, журнал «РС ИГРЫ» с пометкой «Спроси «РС ИГРЫ»». В каждом номере мы будем отвечать на самые интересные вопросы читателей!

КОНКУРС

ГЛАВНЫЙ СИМУЛЯНТ



ВОПРОСЫ

1. В какой период развития Земли появились примитивные одноклеточные организмы?
А. Эоархей
Б. Палеоархей
В. Мезоархей
Г. Неоархей
2. Сколько планет в Солнечной системе?
А. Три
Б. Восемь
В. Десять
Г. Двенадцать
3. Кто придумал название компании Maxis?
А. Уилл Райт
Б. Жена Уилла Райта
В. Джефф Браун
Г. Отец Джеффа Брауна
4. В каком году в играх Maxis появился язык «симлиш»?
А. 1989
Б. 1993
В. 1996
Г. 2000
5. На какой выставке была впервые анонсирована Spore?
А. Game Developers Conference 2005
Б. Electronic Entertainment Expo 2005
В. Games Convention 2005
Г. Tokyo Game Show 2005

По традиции один из наших конкурсов посвящен теме номера. На сей раз в центре внимания суперпроект **Spore**. Если ты внимательно следишь за творчеством **Уилла Райта**, у тебя есть шанс выиграть замечательную портативную консоль **PlayStation Portable**, предоставленную компаниями «Софт Клуб» и **Electronic Arts**. Свои варианты ответов высылай по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» или электронной почтой на spore@pc-games.ru. Поторопись, письма принимаются только до 1 июля.

ПОДРАЖАНИЕ ВИЛЬГЕЛЬМУ ТЕЛЛЮ

Не секрет, что маститый игрок в отличие от новичка может с легкостью прострелить врагу голову. Ему даже не нужно изготавливаться, только выхватить ствол и пальнуть навскидку. Наверняка и ты не раз справлялся с врагов подобным образом. Быть может, у тебя даже сохранились скриншоты. А если и нет, не переживай. Хорошенько потренируйся, расправься с ротой вооруженных фашистов или мародеров, сделай десяток-другой снимков и самые красивые пришли нам. В награду получишь отличную видеокарту **PowerColor X1650 Pro**. Нацепив каски, сотрудники редакции срочно переезжают в Швейцарию, но электронный адрес остается прежним: shot@pc-games.ru.



MEGA-BESTSHOT #6



ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР» на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском языке.

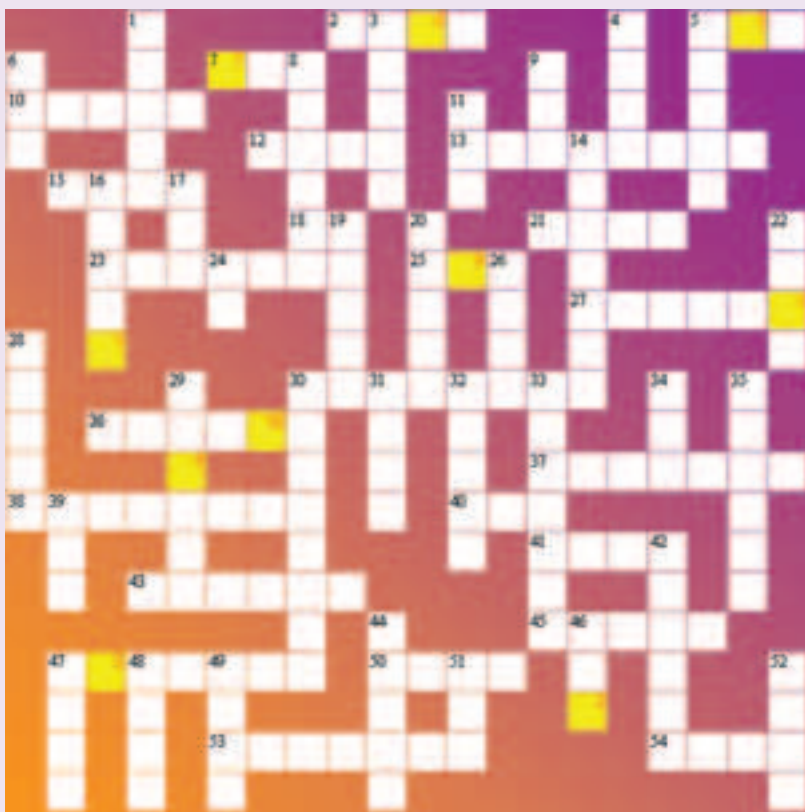
ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

2. Бонусные умения в ролевых играх, основанных на системе S.P.E.C.I.A.L.
5. Имя главного героя *Anachronox*.
7. Хит 2004 года от **Pandemic Studios**: гениальная стратегия, похожая на обыкновенный тактический шутер (аббревиатура).
10. Фамилия «отца» *Syberia*.
12. Мясо этого космического чудака пользуется особым спросом во вселенной *Space Quest*.
13. *****: *Hit & Run*. Качественный *GTA*-клон конца 2003 года от **Radical Entertainment**. В центре внимания – известная мультиязычная семейка.
15. Общепринятое сокращение класса наемников.
18. Крупнейшая игровая компания в мире (аббревиатура).
21. На этом движке были созданы *Beyond Good & Evil* и *Prince Persia: Warrior Within*.
23. В мире *Atlantis: Evolution* так презрительно называют «отступников».
25. Представитель самой популярной фэнтези-расы.
27. Быстрый 18-пушечный корабль из *Pirates! Gold*.
30. Эту RPG-серию по праву можно поставить в один ряд с *Ultima* и *Might & Magic*.
36. Бог эльдаров во вселенной *Warhammer 40k*.
37. Оригинальная стратегия от **Introversion Software**, выдержанная в минималистском стиле.
38. Специальная программа, позволяющая

- запускать консольные игры на PC.
40. Колоритная героиня серии *Resident Evil* (имя).
 41. А теперь постарайся вспомнить ее фамилию.
 43. Их нахождение – излюбленное занятие особо дотошных геймеров. Чаще всего встречались в экшенах середины 90-х.
 45. Великолепная «Шторм»-образная леталка 2003 года от **Yager Development**.
 47. Фамилия главного героя *Thief*.
 50. Параметр системы S.P.E.C.I.A.L.
 53. Похождения этого железного стража порядка на PC не пользовались такой популярностью, как на консолях, однако кое-какие игры с ним все-таки выходили. Последний проект – посредственный экшен 2003 г. от **Titus Interactive**.
 54. Самая продаваемая игра в мире. Не *World of Warcraft*.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. ***** *Witch* была популярной книжкой, неплохим кино и замечательной игровой *holog-трилогией*.
3. Легендарный родоначальник жанра «космосим», особенно популярный в эпоху «Спектрумов».
4. Тупы, сильны, зеленые. По популярности они уступают лишь существам из вопроса №25.
5. Elliot ***** – сумасшедший профессор из *Doom 3*.
6. Снайперская винтовка, встречающаяся в *Delta Force*, «Альфа: Антитеррор», *Conflict: Desert Storm 2*, *Metal Gear Solid 2: Substance*



- и некоторых других экшенах (аббревиатура).
8. Гуру игровой индустрии. Своим появлением ему обязан персонаж из вопроса №47.
 9. Имя создателя шизопараноидальной рыбки *Dopefish* – стандартной «пасхалки» в играх от **Apogee** и **id Software**.
 11. Через этот разъем к компьютеру можно подключить практически любое устройство: от мыши до пылесоса для клавиатуры.
 14. *****: *The Mansion* – симс-подобный менеджер «для взрослых» от тандема **Cyberlore Studios/Groove Games**.
 16. Издатель/разработчик, известный по таким хитам, как *Tomb Raider*, *Commandos*, *Hitman* и др.
 17. Известнейший немецкий издатель.
 19. Игровое подразделение **Infogrames**, который год уже испытывающее серьезные финансовые проблемы.
 20. Главный антагонист «Пятого чародея» (*The Fifth Disciple*).
 22. Популярный графический формат.
 24. Ну разве кто-то не назовет фирму, создавшую *Doom*?

26. Только на PC этой американской марке автомобилей посвящено пять игр. Впрочем, почти все – откровенная халтура.
28. Богомерзкий «паузок» из *Doom 3*.
29. Multiplayer-ориентированная стратегия с оригинальной концепцией: под управлением стратегоманьяков мордуются экшенофилы.
30. Фамилия главного героя *Chaos Legion*.
31. Разработчик целой линейки бюджетных игр, среди которых попадаются очень даже неплохие экземпляры. Например, *Everest* и *Riot Police*.
32. Элемент интерфейса, помогающий игроку ориентироваться на местности.
33. В *Fallout* этот препарат используется для выведения радиации из организма.
34. Оновное оружие любого рейнджера (фэнтезийного, а не космического).
35. Вспомни имя главной героини *Oni*.

39. Сокращенное название некоммерческого дополнения, привносящего в игру геймплейные или же чисто внешние изменения.
42. Раса в *Age of Mythology*.
44. В *Counter-Strike* этот ствол дают террористам по умолчанию.
46. Главный конкурент **NVIDIA**.
47. Наиболее радиоактивная зона в первом *Fallout*.
48. Одно из возможных действий (негативных) над городом в *Age of Wonders*.
49. Американская цензорная контора, назначающая рейтинги консольным и компьютерным играм.
51. RPG-термин, обозначающий ограничение по уровню. Без препарата из вопроса №33 туда лезть не стоит.
52. Самая известная и красивая серия адвентюры. Выход первой ее части подтолкнул многих геймеров обзавестись CD-приводом (игра распространялась только на дисках).

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_42@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» (укажи на конверте слово «КРОССВОРД»). ВНИМАНИЕ! Конкурс продлится до 1 июля 2007 года включительно.

КОНКУРС СУПЕРГЕРОЕВ

Ну что, уже успел полюбоваться на героев-мутантов, которых «взрастил» профессор Теодорович (смотри стр. 160)? Если этот беспринципный подлец надругался над твоими любимыми персонажами, не кисни – скоро он получит по заслугам! Культисты Общества Святого Аватара (ОСА) обещали добраться до Андрея Сергеевича, как только он вернется из командировки по странам Океании.

К тому же ты можешь восстановить душевное равновесие, выиграв приз. В спецматериале довольно четко расписано, откуда позаимствован тот или иной предмет. Однако у обоих героев припрятано по одной вещице, о которых ни слова не сказано. Угадаешь, что это за предметы, кому они принадлежат и в какой игре встречались, – получишь полугодовую подписку на «**РС ИГРЫ**»!



КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **superheroes@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «**РС ИГРЫ**» (укажи на конверте слово «**Конкурс супергероев**»).

Внимание! Конкурс продлится до 1 июля 2007 года включительно.





ИСТОРИЯ В КАРТИНКАХ

Конкурс по комиксам, посвященным **World of Warcraft: The Burning Crusade**, благополучно завершился.

Нельзя сказать, что поклонники этой онлайн-овой RPG завалили нас своими работами. Зато почти каждая порадовала – откровенной халтуры никто не прислал. Правда, некоторые участники выдавали комиксы западных фэнов за свои собственные... Плагииаторы настолько обленились, что даже не замазали копирайты настоящего автора. А потому шансов у них попросту не было. Коллекционное издание WoW: The Burning Crusade, футболка и тесемка для мобильного телефона с логотипами игры достаются **АЛЕКСАНДРУ VIRUS**. Он сделал несколько разноплановых подборок, но награда достается ему за «рекламные постеры» к известнейшим кинофильмам. Их мы и публикуем на этой странице.

Еще четверем поклонникам WoW вручаются поощрительные призы – фирменные футболки и тесемки:

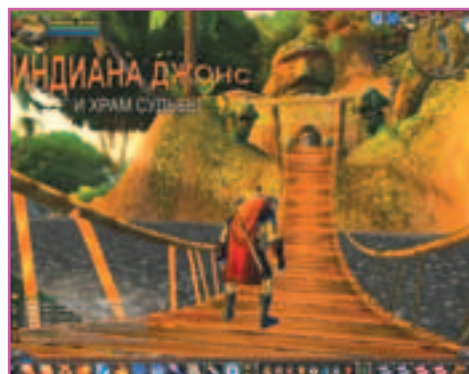
2-е место: **ДЬЯЧКОВ ГЕННАДИЙ**, обличающий пьянство;

3-е место: **ЗИННАТУЛЛИН РЕНАТ**, сомневающийся в способности темных эльфов плавать;

4-е место: **СЫНКОВ АЛЕКСАНДР**, повествующий о противостоянии «РС ИГР» и еще одного популярного журнала;

5-е место: **ЯШЫШТ АНТОН**, выславший... поэму. По условиям конкурса требовался комикс, но мы решили вознаградить Антона за старательность.

Работы всех победителей опубликованы на диске этого номера.



Второй тур конкурса от арт-директора

Зри в КОРЕНЬ!

ИТОГИ
КОНКУРСА

Вот и подошел к концу второй тур конкурса «Зри в корень!». То ли персонажа я разрезал не такого известного, то ли девушки в играх похожи одна на другую, но правильных ответов в этот раз было куда меньше, хотя всего на конкурс было прислано почти 900 писем.

Одни читатели предполагали, что это Гордон Фримен, другие подумывали об Аликсе, Ларе Крофт и даже Кабане из «Санитаров подземелий» (лично я не представляю этого здоровяка с такими стройными ножками). Но были версии и совсем уж фантастические – якобы это Билл Гейтс, наш главред Алексей Ларичкин и даже сам арт-директор Евгений Сныткин, то есть я. Но скажу тебе честно: сам себя расчленить я не могу, да и нашего главреда вместе с Биллом Гейтсом в последнюю минуту пожалел...

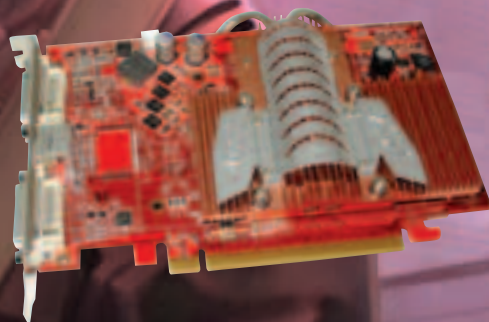
Итак, кто же стал несчастной жертвой моей кровожадности? Это не кто иная, как Мона Сакс, героиня *Max Payne*. Фрагменты именно этой несчастной девушки красовались на корешке нашего журнала в течение полугода. Самым первым ее признал **АРТУР ЖАМАЛЕТДИНОВ** – по очаровательным туфелькам, как он нам объяснил. Он-то и получает годовую подписку на наш журнал, фирменную футболку, а также футляр для хранения дисков. Второе место занял таинственный **MR.M**. Ему достается полугодовая подписка, диск-холдер с символикой нашего журнала, а также футболка. И наконец, третьим победителем стал **ЕГОР ЛЯШЕНКО**. Его награда – наша фирменная футболка и трехмесячная подписка. Я от всей души благодарю всех, кто принял участие в конкурсе, и обещаю, что третий тур уже не за горами.

Евгений Сныткин.



Ситуация, прямо скажем, необычная. Вроде бы и участников конкурса набралось немало (все-таки **S.T.A.L.K.E.R.** в нашей стране суперпопулярен), и вопросы были несложные, а поди ж ты – правильные ответы прислали всего 58 геймеров. Впрочем, так или иначе нам пришлось раскрутить барабан удачи – приз-то всего один. Фортуна улыбнулась **Антону Бондаренко** из молдавского города Бендеры. Он становится счастливым обладателем видеокарты **MSI X1600XT**.

Правильные
ответы:
1. в; 2. г;
3. г; 4. б; 5. а.



НАСТОЯЩИЙ СТАЛКЕР



ИГРА ПО-РУССКИ

Видимо, не все читатели внимательно прочитали условия четвертого этапа **BESTSHOT**. Из каких только игр ни были присланы скриншоты, запечатлевшие дизайнерские ошибки и программные баги! **Grand Theft Auto, The Elder Scrolls III: Morrowind, Far Cry** – проекты, конечно, замечательные, да вот только все они зарубежные. А нас интересовали картинки из российских игр.

Тем не менее несколько скриншотов, удовлетворяющих условиям конкурса, мы все-таки получили. Победителем признаем **Юрия Меркулова** из Ростова-на-Дону, запечатлевшего ужасы «**Восточного фронта**». Его лучший снимок публикуем на этой странице. Что пытаются достать фашист из карманов широких штанин, мы не знаем, но надеемся, у тебя есть предположения...

ИТОГИ КРОССВОРДА №40

Второй номер подряд наши читатели демонстрируют стабильные результаты. Сейчас, как и в прошлый раз, около 70 человек правильно указали ключевое слово, причем 27 из них разгадали весь кроссворд. Победителей, как всегда, трое. Екатеринбургца **ВЛАДИМИР ЧЕРНОВ** награждается главным призом – MP3-плеером Qinto на 512Mb, а **ЕКАТЕРИНЕ ГАВРИЛЕНКО** (г. Хабаровск) и **ЕВГЕНИЮ МАШАЛОВУ** (г. Владивосток) мы отправляем игры от фирмы «1С».

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1 MAGE
2 MDK
4 JRPG
6 STEP
9 CDV
11 CATALINA
12 RON
14 MOH
17 HUB
19 TOTALWAR
20 ASP
22 FIERRO
25 LANGDON
27 MATADOR
30 PIRATE
32 RANGER

33 FALL
35 BOT
36 AIRFIX
40 CHINA
41 AOW
42 PHOBOS
43 CAESAR
46 JADE
47 TES
48 UAC
49 LEET
50 SHOGO
51 SPECIAL

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1 MICROSOFT
3 DOD

5 GMAN
6 STAMINA
7 PES
8 SIN
10 VICTORIA
11 CASTILLO
13 URU
15 TLJ
16 MAT
17 HARM
18 BOOLAT
21 SAFN
23 BOO
24 GRAAL
26 ARANNA
27 MARTIN
28 TERRY

29 DARTMOOR
30 PK
31 FEAR
34 AMANDA
37 IMHO
38 FABLE
39 SILENT
40 CHEMAX
44 ANKH
45 SIEG
46 JILL
47 TIE

КЛЮЧЕВОЕ
СЛОВО:
DOMINIONS

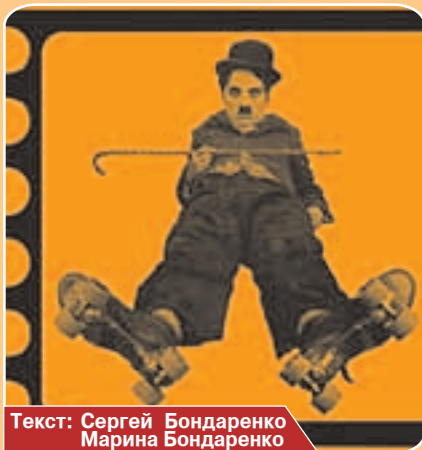


Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся - срочно
купите журнал

MAXI
tuning

Уже в
продаже





ВИДЕО-РЕДАКТОРЫ: ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ

Если надоели одинаковые шаблоны для меню DVD, если для работы с видео не хватает фильтров, если в редакторе нет инструментов, при помощи которых ты мог бы создать задуманный эффект, значит, пришло время для тяжелой артиллерии.

Видеоредакторы для профи более сложны в освоении, чем рассчитанные на любителей **Ulead Video Studio**, **Video Edit Magic** и подобные программы, но зато они дают большую свободу для творчества. Ведь риск, что среди сотен функций приложения отсутствует нужная, ничтожно мал.

ADOBE PREMIERE PRO 2

ТИП ПРОГРАММЫ
Видеоредактор
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Adobe Systems
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$799
АДРЕС ДЛЯ ЗАКАЗА
Триал-версия недоступна

Когда речь заходит о монтаже, то **Adobe Premiere Pro** – это, как правило, первое, что приходит в голову. Как и любая программа профессионального уровня, она достаточно сложна в освоении, однако и возможностей у нее гораздо больше, чем у какого-нибудь любительского видеоредактора. Знакомство с **Premiere Pro** лучше всего начинать после того, как разберешься с более простым редактором и усвоишь основные приемы видеомонтажа – резка и склейка клипов, работа с ними на временной шкале, добавление эффектов перехода и фильтров.

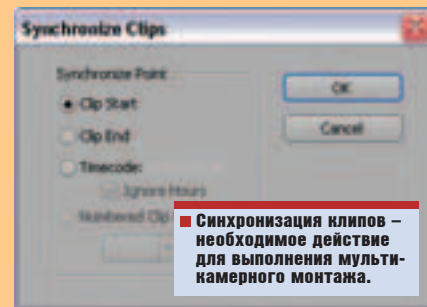
Когда ты трудишься над большим проектом, временную шкалу заполняет множество клипов и эффектов, и поиск нужного фрагмента становится непосильной задачей. Чтобы упростить жизнь режиссерам, разработчики **Premiere Pro** придумали так называемые последовательности (Sequence). По умолчанию на временной шкале создается одна последовательность. Когда проект разрастается и перестает помещаться на экране, ты можешь создать вторую последовательность, которая представлена на временной шкале в виде дополнительной вкладки. Благодаря этому управление проектом значительно упрощается. Последовательности можно вкладывать друг в друга. Например, если «захва-

тить» мышкой вкладку со второй последовательностью и перетащить на видеодорожку первой, то все видеоданные из Sequence 02 будут включены в конечный фильм.

Одна из уникальных возможностей **Premiere Pro**, которую не встретишь в более простых программах, – мультикамерный монтаж. Представь, что тебе поручили сделать фильм о выпускном – выбрать наиболее интересные сценки, снятые несколькими камерами. Твоя задача – изучить каждую запись, определить, какие фрагменты попадут в конечный фильм, и при этом не нарушить хронологию событий. С помощью мультикамерного монтажа сделать это гораздо легче, чем просматривая клипы один за другим, поскольку ты управляешься с четырьмя источниками одновременно.

Перед началом работы в этом режиме нужно выполнить несколько простых действий: поместить все клипы на одну последовательность (каждый – на отдельную дорожку), далее синхронизировать их, то есть убедиться, что время их начала совпадает. Проще всего это сделать при помощи команды **Clip>Synchronize**.

После этого создай новую последовательность (**File>New>Sequence**), вложи первую последовательность во вторую и выдели ее на дорожке Sequence 02.

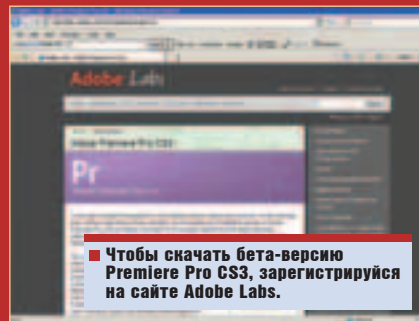


Можно начинать монтаж. Дабы его включить, воспользуйся командой **Clip>Multi-Camera>Enable**, а чтобы увидеть все клипы на мониторе, щелкни по треугольной стрелке в правой верхней части экрана Program и выбери команду **Multi-Camera Monitor** в появившемся меню. Теперь ты волен просматривать видео со всех четырех источников одновременно и тут же отбирать кадры, которые войдут в фильм.

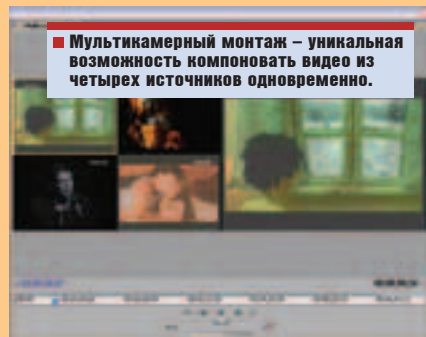
СТАНЬ БЕТА-ТЕСТЕРОМ ADOBE PREMIERE PRO CS3

С каждой новой версией **Adobe Premiere Pro** становится еще мощнее и функциональнее. Убедись в этом сам – скачай бета-релиз **Premiere Pro CS3**. Пока программа находится на стадии тестирования, пользоваться ею можно бесплатно. Загрузка также дармовая, только учти, что дистрибутив **Premiere Pro CS3** занимает 1Gb, поэтому на трафик придется раскошелиться. Скачать свежий **Premiere** можно с сайта <http://labs.adobe.com>, где постоянно выкладывают все последние наработки **Adobe**. Чтобы получить ссылку для загрузки, нужно зарегистрироваться на этом сайте. Выход конечной версии **Premiere Pro CS3** ожидается в конце лета, так что время на бесплатное тестирование у тебя еще есть. Одно из самых интересных новшеств последнего релиза – утилита **Adobe OnLocation CS3**, которая входит в **Premiere Pro CS3**. Эта программа предназначена для прямой записи видео с видеокамеры на жесткий диск. **OnLocation CS3** была ранее известна как **DV**

Rack и выпускалась компанией **Serious Magic**, которую **Adobe** приобрела в конце прошлого года. Прямая запись на диск удобна тем, что полученное видео можно мгновенно просмотреть, не перематывая пленку. К тому же **OnLocation CS3** содержит удобные инструменты для калибровки камеры и слежения за уровнем сигнала.

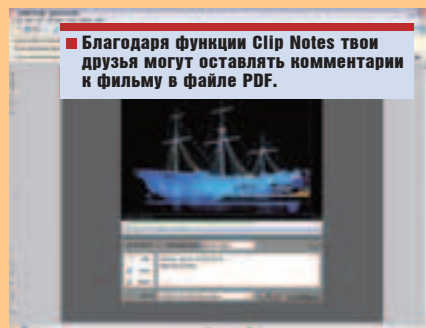


Если для конечного проекта важно не только видео, но и аудиодорожка, активируй функцию Audio Follows Video в том же меню, где ты выбирал Multi-Camera Monitor. В противном случае звук будет браться только с первого клипа.



■ Мультикамерный монтаж – уникальная возможность компоновать видео из четырех источников одновременно.

Как тебе, вероятно, известно, кроме Premiere Pro компания **Adobe** выпускает еще много других программ. Все они тесно связаны между собой, что дает пользователям дополнительные преимущества. Например, очень интересна функция Clip Notes, которая реализована благодаря связи Premiere Pro и программы для просмотра PDF-файлов Adobe Reader. Когда ты долго корпишь над фильмом, то часто трудно объективно оценить, что получилось, а что требует доработки. Самый лучший выход из положения – дать посмотреть промежуточный вариант друзьям. Функция Clip Notes позволяет сохранить фильм, внедрив его в PDF-файл, который затем можно передать знакомым, чтобы они высказали свое мнение. Причем оставлять комментарии разрешается непосредственно в файле. Заметки будут связаны с конкретными кадрами проекта, благодаря чему тебе будет легче понять, какие фрагменты нужно подретушировать. Если ты даешь файл нескольким людям, то попроси каждого ввести свое имя в поле Reviewer Name, чтобы тебе было понятно, кто о чем написал.



■ Благодаря функции Clip Notes твои друзья могут оставлять комментарии к фильму в файле PDF.

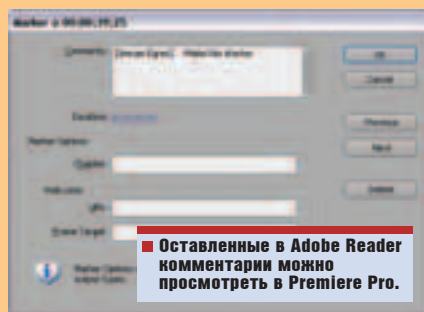
Для создания такого PDF-файла выдели все клипы текущей последовательности (Ctrl+A) и воспользуйся командой Export for Clip Notes в меню Sequence. Затем выбери формат, в котором нужно сохранить видео, и задай качество. Чтобы фильм был внедрен в файл PDF, выбери в меню Video вариант Embed Video. Чтобы посмотреть такое видео, на компьютере

должна быть установлена программа Adobe Reader не ниже седьмой версии, наличие Premiere Pro не требуется.



■ Чтобы видео было внедрено в файл PDF, выбери вариант Embed Video в меню Video.

Комментарии, которые рецензенты оставили в PDF-файле, ты можешь просмотреть непосредственно в Premiere Pro. Для этого попроси друзей нажать кнопку Export в окне Adobe Reader, сохранить данные в файле с расширением xfdf и передать тебе. Когда файл окажется у тебя, выбери команду Import Clip Notes в меню Sequence и импортируй его в проект. В тех местах клипа, к которым были оставлены комментарии, на временной шкале появятся маркеры. Щелкай по ним, чтобы прочитать оставленные сообщения.



■ Оставленные в Adobe Reader комментарии можно просмотреть в Premiere Pro.

ULEAD MEDIA STUDIO PRO 8

ТИП ПРОГРАММЫ
Видеоредактор
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Ulead Systems
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$399.99
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.ulead.com/msp/trial.htm

Программа от тайваньских разработчиков **Ulead Media Studio Pro** не столь популярна, как вездесущий Premiere, но, несомненно, заслуживает внимания, иначе ей вряд ли заинтересовалась бы всем из-

Мобильные компьютеры

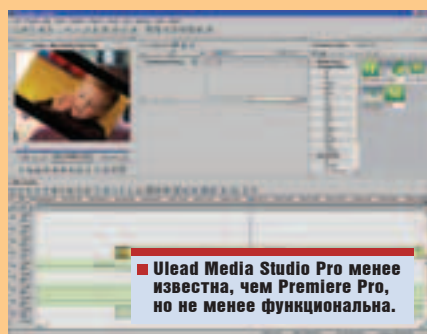


Полезный журнал о карманных компьютерах, ноутбуках, смартфонах

Уже в продаже



вестная **Corel Corporation**. Последняя в прошлом году купила Ulead Media Studio Pro вместе с другими программами **Ulead Systems**. Правда, после этого события новой версии пока не выходило, но, надо полагать, что после таких финансовых вложений работа над ней должна кипеть и днем и ночью.



■ Ulead Media Studio Pro менее известна, чем Premiere Pro, но не менее функциональна.

Ulead Media Studio Pro мало в чем уступает Premiere, а кое в чем даже его превосходит. Все эффекты здесь помещены в специальное окно Production Library и разбиты по категориям. При щелчке на такой группе можно увидеть не только названия эффектов, как в Premiere, но и анимированные значки предварительного просмотра, которые, кстати, ничуть не тормозят работу программы. Благодаря этому выбрать подходящий видеофильтр или эффект перехода гораздо проще.



■ Все эффекты в Ulead Media Studio Pro нужно искать в окне Production Library.

Кроме двух вышеупомянутых групп эффектов в Ulead Media Studio Pro можно использовать наложение (Overlay) и движение видеоизображения вдоль траектории (Moving Path). Действие эффектов наложения можно сравнить со смешиванием слоев в графических редакторах. Если ты поместишь клипы на двух дорожках друг под другом, то на готовом видео будет виден только верхний. Но если применить какой-нибудь эффект наложения, то некоторые области верхнего клипа могут стать прозрачными и через них проступит нижний. Самый простой пример наложения можно каждый день видеть по телевизору –

прогноз погоды. Ты никогда не замечал, что ведущие никогда не одеваются в синее? Это не потому, что они не любят этот цвет. Просто в студии они стоят на фоне синего экрана, а не на фоне карты, которую ты видишь на экране. Видеорежиссер использует синий цвет для определения прозрачной области клипа, и через нее проступает изображение карты. А если ведущий наденет синие брюки, то на экране зритель увидит его без ног. Попробуй применить эффекты наложения к своему видео, и ты поймешь, как это может быть весело.

В категории Moving Path собраны интересные средства, при помощи которых создается популярный эффект «картинка в картинке». Обычно для этого необходимы два клипа (хотя их может быть и больше): первый воспроизводится в обычном режиме, а вот второй накладывается на первый в виде небольшого окошка, которое

или перемещается по экрану, или постоянно находится в одном месте. Эффект «картинка в картинке» тоже можно увидеть по телевизору – вспомни хотя бы тельняшку-сурдоперевода, которая машет руками в новостях. При помощи этого эффекта также получаются очень красивые заставки. Нужно сделать подборку из нескольких фрагментов фильма, разместить их на различных дорожках, а затем при помощи функции Moving Path задать каждому свое движение таким образом, чтобы они выезжали на экран с разных сторон и занимали каждый свое место.

Чтобы эффекты было легче отличить на временной шкале, на дорожках ставятся разноцветные метки с изображением разных букв. Например, если ты назначил эффект движения видео вдоль траектории, то увидишь зеленую метку с надписью M, видеофильтру соответствует синяя метка с буквой F и так далее.

КАК PHOTOSHOP CS3 СТАЛ ВИДЕОРЕДАКТОРОМ

До недавнего времени наличие редактора было необходимым условием работы с видео. Но после выхода **Photoshop CS3** это уже не обязательно. Программа, которая всегда использовалась для обработки изображений, отныне не гнушается и видеофайлов. Поэтому, если у тебя не будет под рукой **Premiere Pro** или **Ulead Media Studio Pro**, ты вполне сможешь преобразовать файл в Photoshop. Однако нужно иметь в виду, что поддержка видеоформатов есть только в расширенной версии Photoshop, которая называется Extended. Если у тебя именно эта версия программы, смело открывай в ней файлы форматов MOV, FLV, AVI, MPG и MPEG и применяй к видео все те же эффекты, что и по отношению к статическим изображениям. Как работает редактор? Приведем простой пример. Скажем, ты задался целью превратить клип в картинку, которую будто бы нарисовали от руки и затем анимировали. Открой в Photoshop видео, а затем отобрази палитру Animation, используя меню Window. Как видишь, это не что иное, как временная шкала. Чтобы фильтры применялись не к отдельному кадру, а ко всему видео, нужно воспользоваться «умными» фильтрами. Для этого выбери команду Convert for Smart Filters в категории Filter.

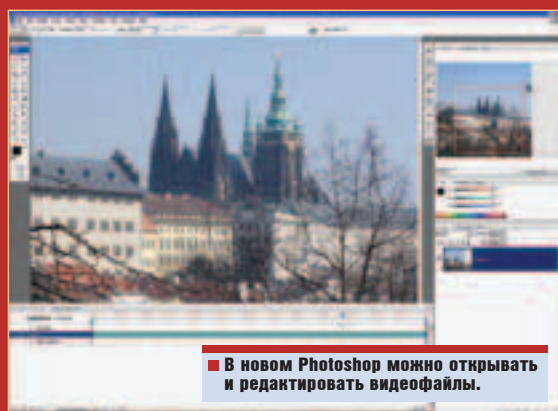
Далее открой Filter Gallery в том же меню и найди Glass. Укажи в его настройках тип текстуры, напоминающей холст (Canvas). Другие параметры стоит подбирать в зависимости от разрешения твоего видео, подскажем только, что и Distortion, и Smoothness нужно уменьшать. Теперь отыщи в нижней части окна Filter Gallery кнопку New effect layer и нажми ее, создав тем самым новый слой для эффекта. Выбери фильтр Angled Strokes, имитирующий мазки кисти, нанесенные под определенным углом. Для длины мазка (Stroke Length) установи значение 3, а параметр Sharpness, определяющий, насколько резким будет изображение, уменьши до единицы. Добавь еще один слой эффекта при помощи той же

кнопки и найди фильтр PaintDubs. Ключевая настройка тут – это тип кисти. Тебе нужно выбрать Simple, затем установить ее размер (Size) равным 4, а также уменьшить значение параметра Sharpness до 1.

Наконец, в последний раз нажми кнопку New effect layer и примени фильтр Texturizer. В его настройках выбери соответствующий тип текстуры (Canvas), ее масштаб и рельеф. Все, основная работа завершена, можно смело жать кнопку OK.

Протяни ползунок по своему видео на палитре Animation и убедись, что фильтры Photoshop действуют по отношению ко всем кадрам. Попробуй усилить эффект, сделав «картинку» более рельефной. Для этого щелкни по слою на палитре Layers правой кнопкой мыши и дай команду Duplicate Layer. Выбери фильтр Emboss в меню Filter>Stylize, уменьши значение параметра Height до единицы, а значение Amount, наоборот, увеличь до 500. Измени тип смешивания на Overlay.

Самое время сохранить то, что получилось. Для этого примени функцию Export>Render Video в меню File, в появившемся окне укажи название файла, его расположение на диске, а также формат. После этого жми кнопку Render и жди, пока Photoshop не справится с твоим видеофайлом. Экспортирование готового видео с наложенными эффектами может занять довольно много времени, так что запасаись терпением.



■ В новом Photoshop можно открывать и редактировать видеофайлы.



Все игры на одном сайте

Полная информация обо всех игровых проектах за последние 10 лет

<http://www.gameland.ru/>

Dark Fall: The Journal / Divine Divinity 2 / Elevator Action Old & New / Dorabase / Construction Destruction / Finding Nemo / Beowulf / Wario Land Advance / КамоГонки / Cricket 07 / Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower / David Douillet Judo / Black and White 2 / Manhunter: New York / Keys to Maramon / Cool 104 Joker & Setline / KnightShift 2: Curse of Souls / FUEL / Tactica Online / Space Colony / Dynasty Warriors Advance / Psi-Ops: Врата разума / Rayman 2: The Great Escape / Freestyle / SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео / Лохотронщик: Crazy Loto / Spring Break / Manhunter 2: San Francisco / Pacific Liberation Force / Franklin's Great Adventures / Fruitfall / Starscape / Bomberman / UEFA Champions League 2004-2005 / Deadly Skies III / Wehrwolf / Praetorians / Anno War / RoboBlitz / Guilty Gear X Advance Edition / Противостояние 5: Война, которой не было / Gunstar Super Heroes / SOCOM 3: U.S. Navy SEALs / Tropic: Paradise Island / Bomberman Story / Crash Boom Bang! / .hack//Infection Part 1 / Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare / Primal / Чистильщик / Star Wars: Obi-Wan / Summoner 2 / Red Faction II / Дилемма / Mr. Smoozles Goes Nutso / Bob Ross Painting / Волкодав: Месть Сепоро Пса / Off-Road Redneck Racing / Cake Mania: Back To The Bakery / Harlem Globetrotters: World Tour / SpellForce 2: Shadow Wars / Talkman / Powerdrome / Harobots Action! / Chase: Hollywood Stunt Driver / Rub Rabbits! / MDK2 Armageddon / FreeWorld / Grand Theft Auto: Vice City / Nightshade / Dune Generations / Conquest 2: The Vyrum Uprising / Karaoke Revolution Volume 3 / Kao the Kangaroo Round 2 / Nanostray / Born / America: No Peace Beyond the Line / WWE Raw / Чужие / Spider-Man 2 / Northland / Gun Showdown / Joint Task Force / Meteos / Boktai: The Sun Is in Your Hand / Dynasty Tactics / Star Wars: Knights of the Old Republic / SingStar / Shadowgrounds / Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast / Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent / Peter Jackson's King Kong / Myth III: The Wolf Age / Geneforge 4: Rebellion / Mark of Kri / AirBlade / Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura / EyeToy: Kinetic / EyeToy: Monkey Mania / Великие битвы: Битва за Купск / Left Behind: Eternal Forces / Polarium / Who Wants to Be a Gazillionaire? / Jack Keane / Ford Street Racing: LA Duel / Metal Arms: Glitch in the System / Silkroad Online / Devil May Cry / Escape from Alcatraz / Crimecraft / Horse Racing Manager 2 / MS Saga: A New Dawn / NHL 2005 / Tak 2: The Staff of Dreams / Next Generation Tennis 2003 (Roland Garros 2003 / US Open 2002) / Legend of Zelda: The Minish Cap / Gang War / Army of Two / Fullmetal Alchemist and the Broken Angel / Castlevania: Portrait of Ruin / D.Gray-Man / Ni-Oh / Bruce Lee: Quest of the Dragon / Three Kingdoms 2: Clash of Destiny / Warhawk / MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology / Ys: The Ark of Napishtim / Alien Blast: The Encounter / Gunslinger Girl Vol. 1 / In Cold Blood / Princess Natasha: Student Secret Agent / Тропико 2: Пиратский остров / Grand Theft Auto 3 / Legacy: Dark Shadows / Metroid Prime 2: Echoes / Constantine / Age of Mythology: The Titans / King of Route 66 / Catwoman / Tycoon City: New York / Sid Meier's Railroads! / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Summoner / 25 to life / W.E.L.L. Online / Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle / Medal of Honor Rising Sun / Code Age Commanders / Проклятые Земли: Затерянные в Астрале / Metal Gear Solid 2: Substance / С.В.И.Н. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссея капитана Блага / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seaciff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: Second Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Мерсепейс 3 / Sims: Unleashed / Lord of the Rings: Tactics / Kingdom Under Fire: Heroes / UFC: Sudden Impact / Kaidou Racing Battle / Stolen / Ultima X: Odyssey / Dragon Empires / Северный Мир: Anzuz an Raido / Rome: Total War Barbarian Invasion / MapleStory / Freedom Force vs. The Third Reich / Capcom Classics Collection Reloaded / Monster Trucks DS / Ninja Gaiden Black / GT Advance 3: Pro Concept Racing / Lunar Legend / Jak and Dexter / Wizardry 8 / Mr. Robot / Overclocked / Soccer Fury / Switchfire / Братва и Кольцо / Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest / OutRun 2006: Coast 2 Coast / Armored Core: Nexus / Anachronox / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Day of the Mutants / Kirby Air Ride / Settlers 4 / Star Wars: Galactic Battlegrounds / Fallout: Brotherhood of Steel / Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur / METRO 2033: The Last Refuge / Xenos 2: Белое золото / Nintendogs: Dachshund and Friends / Mega Man Battle Chip Challenge / Around the World in 80 Days / MechWarrior 4: Mercenaries / Frame City Killer / Combat Mission: Shock Force / Horsez / Fired Up! / Shield / War World: Tactical Combat / Madagascar / Mafia: The City of Lost Heaven / Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen / East India Company / Онблэйн / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Specnaz 2 / FlatOut / Law & Order: Justice Is Served / Shenmue II / James Bond 007: Everything or Nothing / Brian Lara International Cricket 2007 / Sims 2: University / Banjo Pilot / Каан: Barbarian's Blade / Spyro: A Hero's Tail / Warlords IV: Heroes of Etheria / Guilty Gear X / Spike: The Hedgehog / Pirates: The Legend of Black Kat / King of Fighters EX2: Howling Blood / Creature Conflict: The Clan Wars / Star Wars: Battle for Naboo / Tom Clancy's The Sum of All Fears / Commander - Europe at War / Crazy Frog Racer 2 / Digimon World DS / Firefighter Command: Raging Inferno / Боевая Машина Акилла / Neighbours from Hell 2: On Vacation / Hover Ace: Combat Racing Zone / Sabotage: Fist of the Empire / Alarm for Cobra II: Nitro / Cold Night Sun / Eternal Sonata / Полет фантазии / Mass Effect / Baldur's Gate: Dark Alliance / Rumble Roses / Sword of Etheria / TimeSplitters II / NHL 2004 / Rush for Berlin. Бросок на Берлин / Die Hard: Nakatomi Plaza / Hitman: Blood Money / ClXr: Race to Resurrection / Fire Emblem: Path of Radiance / S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl / Formula One 06 / Descent 3 / Maximo vs. Army of Zin / Crystal Key 2: The Far Realm / Grandia Xtreme / Crossfire / Парарад 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую

Trial-версия Microsoft Office Профессиональный 2007



Microsoft Office Профессиональный 2007 — исчерпывающий комплект рабочих приложений и программ управления базами данных, помогающих экономить время и эффективно организовать работу. Широкий спектр возможностей управления контактами позволяет сосредоточить все функции управления сведениями о клиентах и потенциальных клиентах в одном месте и обеспечить более высокое качество обслуживания. Можно самостоятельно создавать профессионально оформленные маркетинговые материалы для пече-

ти, рассылки по электронной почте или публикации в сети, а также разрабатывать эффективные маркетинговые кампании. Отсутствие практического опыта и поддержки технических специалистов не мешает созданию динамических деловых документов, электронных таблиц, презентаций и баз данных. Освоение новых возможностей протекает быстрее благодаря усовершенствованной системе меню, обеспечивающей доступ к нужным средствам именно тогда, когда они необходимы.

Полный доступ



Полный доступ к чему? К самой свежей, самой актуальной, самой интересной информации о компьютерных играх и компьютерной же индустрии. Заметь, наши камеры проникли даже туда, где по идее собирались лишь серьезные дядьки с сигарами и в толстенных очках, — в гостиницу «Космос», на **Пятую Международную конференцию разработчиков игр**. Если тебе не удалось там побывать, не волнуйся. Интервью, самые интересные игры и просто репортажи с **KPM 2007** ждут тебя на этом самом диске. Ну а кроме того, конечно, привычный набор: демо-версии, shareware-проекты, патчи, дополнения, модификации, свежие утилиты.

Начнем мы с **Van Buren**, почти физического воплощения твоих снов. Хорошая новость состоит в том, что это **Fallout 3**, плохая — в демо всего два уровня и дальнейшая разработка прикрыта на неопределенный срок в связи с кончиной создателя **Black Isle Studios**. Далее идут вещи с длиннющими названиями и весьма любопытным содержанием. **Virtual Skipper 5: 32nd America's Cup — The Game** научит тебя ходить под парусом, свистать всех наверх и вдыхать соленый воздух полной грудью — это симулятор парусно-



го спорта. Ну а **Rush for the Bomb** — куда мы денемся без стратегий! — в который раз поведает всем о войне. Быстрой, зрелищной, злой. Полной взрывов и спецэффектов.

Открывая раздел модификаций, не пропусти (хотя о чем это мы?) **Desert Conflict 0.1a** — по большому счету это почти совершенная копия **Desert Combat**, но на движке **Battlefield 2** даже карты схожи. Кроме того, в меню значится **Shambler's Castle**, волшебная работа, обращающая **Doom 3** в **Quake!** Она пока не закончена, но мы ждем добавки с нетерпением.

Видеопревью поведают самые интересные факты о **Cellfactor: Revolution**, **Harry Potter and the Order of the Phoenix**, «**King's Bounty: Легенда о Рыцаре**», **Medal of Honor: Airborne**, **Space Force: Rogue Universe** и онлайн-овом проекте **Two Worlds**.

Любителей киберспорта ждет отчет об уникальном в своем роде состязании под названием **Rekrut Cup**, который проводился в нестандартном для современных состязаний формате — параллельно проходили матчи в двух дивизионах: высшем (для профессионалов) и первом (для любителей).

PANDA ANTIVIRUS



Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе

спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus — изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

Rush for the Bomb



Демо-версия дополнения **Rush for the Bomb** к стратегии **Rush for Berlin** позволит тебе уже в

который раз лично принять участие в великой войне. Здесь доступна пятая миссия немецкой кампании. Геймерам предстоит удерживать палаточный гарнизон от постоянных вражеских атак, которые атакуют сразу со всех сторон. В твоём распоряжении несколько танков Tiger, машины с боеприпасами, сторожевые вышки, зенитные установки, снайперы, медики и солдаты с огнеметами. Следует бережно относиться к юнитам: пехоте лучше обороняться в окопах, поврежденные танки не мешкая отправлять ремонтировать, снайперов стоит натравить на военных с ракетными установками. Благодаря технологии **Cepard Engine** игровые сражения выглядят динамичными и захватывающими. Неплохая графика с

симпатичными взрывами и погодными эффектами, реалистичная модель повреждения транспортных средств.



Van Buren (Fallout 3)



Техническая демо-версия проекта Van Buren (Fallout 3), над которым работала Black Isle Studios до своего банкротства в 2003 году. Для поклонников знаменитой серии открывается уникальная возможность поиграть в Fallout 3, который... не выйдет уже никогда. Доступны две локации: первая представляет собой разрушенный город, по которому бродит небольшая банда, а другая позволит побывать в радиационном убежище. Ролевая система позволяет развивать героя как душе угодно: при создании персонажа можно выбрать основные способности и распределить очки, улучшающие боевые характеристики. Сражения проходят в реальном времени, вначале лучше положиться на помощь своего напарника с внушительным автоматом на плече, а уж обчистив трупы нападавших, можно смело врываться в дома.



Sam & Max Episode 5: Reality 2.0



Демо-версия **Sam & Max Episode 5: Reality 2.0** ограничена 15 минутами, после чего придется либо заплатить за удовольствие продолжить игру, либо поискать полную версию на наших прилавках. Чего только не расследовали мультяшные полицейские! И заговор на ТВ, и мафиозные разборки, и даже до политики дело дошло. На сей раз речь пойдет об интернете, в частности о развлечениях в нем. Начинается демо-версия с известного уже всем участка, откуда можно отправиться к ближайшему магазинчику, где герои и увидят страшные последствия влияния глобальной сети на обычных людей. Интернет и техника взбунтовались и решили наказать никчемных людишек. Далее геймерам предоставляется замечательная возможность посмотреть, что может сделать игра вроде **World of Warcraft** с простым продавцом в забегаловке.



Virtual Skipper 5: 32nd America's Cup - The Game



Геймеры смогут поучаствовать в двух доступных регатах вблизи Валенсии. На выбор предоставляются три спортивные команды со своими характеристиками: Areva Challenge, ML Capitalia Team и Victory Challenge. Лучше всего начать с обучающего режима, так как, для того чтобы проплыть хотя бы километр, нужно затратить немало усилий. На морском судне нет ни одного мотора, и поэтому приходится довериться ветру, правильному расположению паруса и грамотным действиям спортсменов. Физическая модель лодки обеспечивает реализм управления, а экзотические локации позволяют окунуться в захватывающую атмосферу этого вида спорта. Прекрасная графическая оболочка, живое движение волн, смена погодных условий и времени суток, а также очаровательные морские пейзажи ждут поклонников гонок.





НОВОСТИ

В начале апреля прошла **Пятая Международная конференция разработчиков игр**. На этот раз организаторы ограничили вход для рядовых игроков, и **КРИ 2007** стало событием в первую очередь для профессионалов индустрии. Тем не менее мы подготовили репортаж, посвященный **КРИ**, и читатели «PC игр» смогут стать свидетелями главных событий конференции. Кроме того, на диске июньского номера мы открываем серию интервью с разработчиками, которые поделились с нами самыми интересными подробностями о своих проектах. Впрочем, и без **КРИ** пожелать на отсутствие новостей в прошлом месяце невозможно. В этом номере мы расскажем тебе о таких проектах, как: **Fallout 3**, **Global Agenda**, **Halo 2**, **Stranglehold**, **TimeShift**, **Metin 2**, **Shrek the Third**, **Surfs Up**, **Call for Heroes: Pompolic Wars**, **Combat Mission: Shock Force**, **The Settlers VI**, **The Witcher**.



РЕВЬЮ

УАЗ 4X4: Уральский призыв

Официальное дополнение к оригинальной игре **«УАЗ 4X4: Полный привод»** изменило геймплей в пользу еще большей реалистичности происходящего. В результате разработчикам удалось избавиться от многих детских болезней продукта, осуществить оптимизацию и доводку баланса и физики. Вместе с увеличившейся реалистичностью возросло и время прохождения — теперь борьба с местностью и дорогой стала гораздо более трудной и оттого более увлекательной. Поклонники оригинальной игры данный адд-он не пропустят, а для всех остальных это прекрасный повод познакомиться с современным симулятором внедорожников.



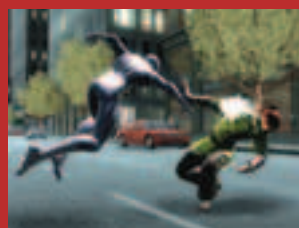
Genesis Rising: The Universal Crusade

Genesis Rising сильно напоминает отечественную игру **«Звездные волки»**. Космос, звезды, корабли, планеты. Правда, значительную часть времени космическому полководцу придется провести в походной генетической лаборатории. Теоретически у **Genesis Rising** было все, чтобы стать если не суперхитом, то хотя бы добротной игрой. К сожалению, на каждый плюс нашелся очень неприятный минус. Оригинальный, незатасканный сюжет на корню сгубили однообразные уровни. Великолепную шуструю графику переставешь замечать из-за плоского космоса: все равно удобнее всего смотреть на происходящее сверху. В итоге получилась игра на любителя.



Spider-Man 3: The Game

Как нетрудно догадаться, игра тесно связана с третьей частью фильма про человека-паука. А значит, в деле загадочная черная гадость из космоса и ее продолжки. Пафосная заставка объясняет: игру озвучили те же актеры, лица героев игры и фильма практически одинаковы. Для игры по фильму **Spider-Man 3** крайне недурна. Стать блокбастером ей мешает лишь некоторая корявость да общая простота концепции. Перед нами типичное консольное мочилово с суперударами, боевыми комбами и модным замедлением времени. Фанаты фильма, не пропустите! Только сегодня **Питер Паркер** дерется один на один со всеми злодеями Нью-Йорка сразу!



The Elder Scrolls 4: The Shivering Isles

Если разработчики ставили перед собой задачу как следует удивить поклонников серии **The Elder Scrolls**, то они с ней прекрасно справились. Все-таки не каждый сможет решиться до неузнаваемости переkreить общую игровую стилистику и довольно оригинально обыграть традиционный фэнтезийный антураж. Совершенно безумная атмосфера **Shivering Isles** удивляет, но не отпугивает. К сожалению, разработчики проигнорировали просьбы геймеров об изменении ролевой системы, начинка в **Shivering Isles** совершенно идентична оригинальной игре. Хотите удивиться? Добро пожаловать в мир **Shivering Isles**! Страна безумного принца ждет героев.



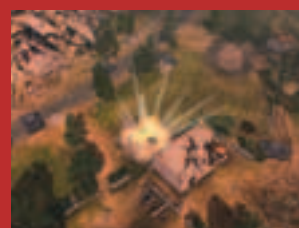
UFO: Extraterrestrials

Ты же помнишь **UFO**? С первых секунд игра вызывает самые приятные ностальгические воспоминания. Да, это тот же самый земной шарик, поделенный границами на государства. Знакомый информативный интерфейс, где все под рукой. База земель, ангары с истребителями и транспортным кораблем, лаборатория, мастерская, радар обнаружения — старый добрый **UFO** в новом обличье. Общую картину несколько портит графика, которая смотрелась бы бедно даже в 2004 году, да интерфейс, который не делает скидок новичкам. Впрочем, эти и другие недостатки вряд ли серьезно разочаруют преданных поклонников серии **UFO**. Ведь атмосфера игры важнее, правда?



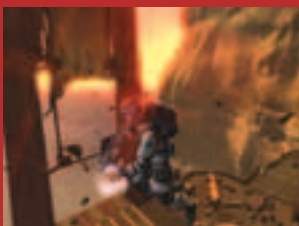
Rush for Berlin: Rush for the Bomb

Зрелищные сражения, приятная графика и... атмосфера Второй мировой войны. Ты ждал чего-то другого от **Rush for Berlin: Rush for the Bomb**? Разработчики вновь предлагают нам азартный игровой процесс вместо реализма и высокую динамику вместо продуманного баланса. Получилось, надо заметить, неплохо, несмотря на уже набившую оскомину тему. Скрипты миссий серьезно разнообразят игровой процесс, а простой и понятный путь к победе должен импонировать тактическим способностям любого геймера. Ковровые бомбардировки и танковые клинья — вот и весь секрет успеха полководца в **Rush for Berlin: Rush for the Bomb**.



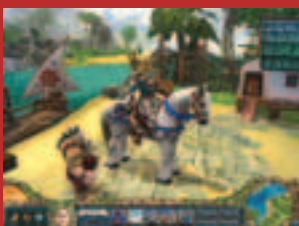
Cellfactor Revolution

Обыкновенная технологическая демка, созданная **Artificial Studios**, имеет все шансы превратиться в один из самых инновационных проектов на PC. Честно-честно, экшена с такими интерактивными декорациями мы еще не видели! Разработчики обещают раскрыть весь потенциал физического процессора **AGEIA PhysX**, революционный искусственный интеллект и великое множество других достоинств, которые выделят **Cellfactor Revolution** среди прочих шутеров. Релиз игры уже неоднократно откладывался, ну а мы тем временем постарались спрогнозировать успех будущего хита. Быть может, скоро такой уровень физики станет обязательным?



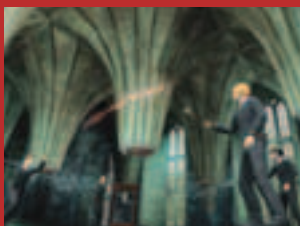
King's Bounty: Легенда о рыцаре

Помнишь забавного рыцаря на лошади, что искал приключений? Возвращению легендарной игры суждено состояться. Примечательно, что разрабатывает его отечественная студия под руководством компании **1C**. У нас была возможность увидеть реинкарнацию **King's Bounty** на **KPI 2007** и задать представителям компании-разработчика самые злободневные вопросы. Судя по всему, нас ждет более чем достойная альтернатива **Heroes of Might and Magic V**, созданной опять-таки российской студией **Nival Interactive**. Любопытную информацию о проекте «King's Bounty: Легенда о рыцаре» ты сможешь почерпнуть из нашего видеопревью.



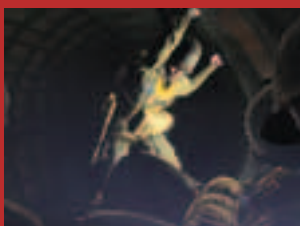
Harry Potter and the Order of the Phoenix

Хочешь ты этого или нет, но очкарик с волшебной палочкой в кулачке снова спешит на наши винчестеры. Неумолимо, уверенно. По словам разработчиков, в очередной игре, посвященной приключениям юного волшебника, тесно переплетутся события одноименных книги и фильма. У нас нет ни единого основания им не верить, тем более что производство серии игр о **Гарри Поттере** давно поставлено на поток. Судя по всему, нас ожидает качественный и крепко сбитый проект, который вряд ли поразит наше воображение какими-то новациями, но придется по вкусу всем тем, кто еще не успел устать от мира, созданного **Джован Роулинг**.



Medal of Honor: Airborne

Игра **Medal of Honor: Airborne** с самого начала разработки была заявлена как эксклюзивная игра для **PlayStation 3**. Впоследствии, однако, **Electronic Arts** рассказала, что игра выйдет на всех современных платформах, включая PC. Судя по всему, крупнейшее издательство возлагает на этот проект очень большие надежды: список ключевых достоинств **Medal of Honor: Airborne** действительно внушает уважение. Да и предыдущие игры серии мы все еще помним и любим. Вероятно, издатель вовремя одумался и на всякий случай передвинул сроки релиза. Надеемся, для детальной проработки игры. Подробнее о проекте мы рассказываем в видеопревью.



ПРЕВЬЮ



SPECIAL

Репортаж с KPI 2007

В начале апреля в гостинице «Космос» прошла старейшая игровая выставка **KPI 2007**. На этот раз организаторы сдержали свое обещание: **KPI** стала событием исключительно для профессионалов, простые игроки на выставку не допускались. Тем не менее специальный репортаж в этом номере позволит тебе стать очевидцем важнейших событий на ней и расскажет, как и почему изменилась конференция разработчиков компьютерных игр.

KPI Awards

Конечно, не все желающие на этот раз смогли посетить торжественную церемонию награждения «**KPI Awards**», но наш репортаж позволит тебе стать свидетелем этого во многом знакового события. Жюри сработало профессионально, и награды достались, по нашему мнению, по-настоящему достойным. Впрочем, конкуренция во многих номинациях была такой жесткой, что оставить без внимания других номинантов



было бы просто-напросто ошибкой — все игры, попавшие в список номинированных, достойны того, чтобы с ними ознакомиться.

Интервью и презентации KPI 2007

В этом номере мы открываем серию интервью и презентаций с **KPI 2007**. В ближайшее время ты сможешь узнать, что же такое «**Тургор**» и почему «**Повелители Орды**» станут последним дополнением к **Heroes of Might and Magic V**, услышать ответы на самые злободневные вопросы из уст ведущих разработчиков и лидеров отечественной игровой индустрии. Несмотря на почти полное отсутствие громких анонсов, любопытных проектов, достойных обсуждения, в этом году хватало...



Desert Conflict 0.1a



Как и в случае с полноценными играми, в мире модификаций существуют столпы жанров, которые становятся примером для подражания, а точнее, клонирования. Так было с *Team Fortress*, затем с *Counter-Strike*, теперь настала очередь *Desert Combat*. Самая известная модификация для *Battlefield 1942*, которая в свое время собирала на серверах не меньше народа, чем оригинальная игра, стала отправной точкой для многих модов. Одним из таких последователей является *Desert Conflict 0.1a*, одно из ключевых дополнений этого диска. Создатели *Desert Conflict* совершенно не скрывают, что послужило примером для вдохновения, более того, они прямо заявляют, что создали идейное продолжение *Desert Combat*. По большому счету это практически полная копия *Desert Combat*, но на движке *Battlefield 2* даже карты, часть которых повторяет локации из *Battlefield 1942*, воссозданы один в один. Авторам *Desert Conflict* удалось сохранить атмосферу исходной работы, а главное, они не стали приделывать к уже готовой концепции что-то свое.



Battlefield 1942

В очередной раз поклонники *Battlefield 1942* доказывают, что их любимую игру рано хоронить. На сей раз они предлагают вашему вниманию модификацию *Homefront 42 v1.5*. Она создана по мотивам известного шутера *Halo*, причем создатели *Homefront 42* постарались скопировать игру настолько точно, насколько это возможно. Тебя ждут десятки видов техники и оружия, а также с десяток новых карт.



Battlefield 2

Как и в прошлый раз, поклонников *Battlefield 2* ждет не только интересная модификация, но и несколько карт. Каждая из представленных работ доступна как для сетевой игры, так и для одиночного прохождения. Наиболее оригинально смотрится работа под названием *Snowy Park*. Она представляет собой редкий пример, когда захват флагов с применением бронетехники заменен на классическую командную перестрелку.



Age of Empires III

Как и на предыдущем диске, все карты для *Age of Empires III* созданы в расчете на режим Skirmish. В большинстве представленных работ это ровная поверхность без всяких водных преград, но есть и исключения в виде *Rio Grande*. Любителям зимних пейзажей рекомендуем взглянуть на карту *A Cold Winter War*: «заточена» она под четырех человек, причем базы расположены строго по ее углам.

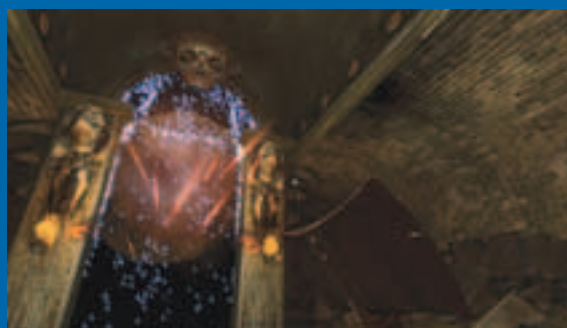


Arma: Armed Assault

Дополнений для *Armed Assault* немного, но количество легко восполняется качеством. Главным номером выступает *RHS Hind v1.0*, содержащий в себе несколько версий прекрасно проработанных моделей вертолета Ми-24. Помимо самих вертолетов, в набор входят миссии для одиночного и сетевого режима игры. Также советуем *US Desert Vehicle Pack 1.1*, добавляющий в игру американскую технику.

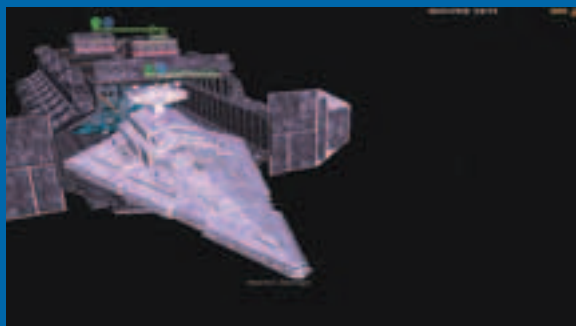


Shambler's Castle



Так сложилось, что лучшие модификации для *Doom 3* представляют собой римейки игр либо от *id Software*, либо от других фирм. Ярчайшим примером служит *Classic Doom 3*, мод, созданный по мотивам первой части *Doom*. Мод получился очень хорошим, но все же атмосфера *Doom* несколько отличается от чересчур мрачной *Doom 3*. Логичнее на этом движке смотреть римейк другой не менее известной игры от *id Software* – *Quake*. При всей схожести этих игр кажется странным, что мод по мотивам *Quake* появился только сейчас. *Shambler's Castle* содержит лишь один уровень и проходится за полчаса, но это нисколько не снижает к нему интереса. *Quake* в этом моде узнается с первой же секунды, даже если убрать оружие и монстров. Ради большей стилизации разработчики не стали переделывать модели оружия, зато все враги полностью переработаны. Создателям *Shambler's Castle* удалось сделать по-настоящему атмосферную работу, которая проходится на одном дыхании. Любителям зубодробительных боев рекомендуем.

Star Wars: Warlords



В данном моде собраны корабли всех типов из вселенной **Star Wars**, включая все шесть эпизодов, плюс игры **TIE Fighter** и **Rebel Assault II: The Hidden Empire**. Кораблей так много, что в них легко запутаться. Впрочем, ты можешь выбрать конкретный исторический отрезок и тогда будут доступны только корабли той поры. Однако вот беда: мод не сбалансирован, и логичнее использовать дорогие в разработке, но живучие и выносливые корабли вроде **TIE Defender**. Имей в виду, что научное древо у мода очень большое и дорогое, поэтому построить **Star Destroyer** удастся очень не скоро. Основной ударной силой на протяжении всей игры останутся истребители и ракетноосцы. К сожалению, работа над модом не завершена и, судя по всему, закончена уже не будет. Одиночная кампания не доделана, а сражения против компьютера надо вести, только выставив AI на максимум. Тем не менее **Star Wars: Warlords** намного более приятен, чем **Star Wars: Empire At War**.



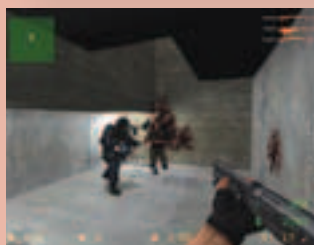
Call of Duty 2

Подобно **Armed Assault**, в этом месяце раздел **Call of Duty 2** не может похвастаться разнообразием карт, что компенсируется самой подборкой. Помимо традиционных сетевых баталий тебя ждут две карты для одиночного режима. Особо выделяется миссия **Leningrad**. Пожалуй, это лучшая карта для **Call of Duty 2** за последнее время. По накалу борьбы и проработке, особенно в плане музыки, она нисколько не уступает «фирменным» миссиям.



Company of Heroes

По сравнению с предыдущим диском число работ для **Company of Heroes** несколько сократилось. Как и в прошлый раз, одна карта в подборке посвящена битве за Сталинград. На **Stalingrad Town Square** тебе предстоит воевать за густонаселенный район города, где пехота и противотанковые орудия имеют фору перед танками. Также советуем взглянуть на такие карты, как **Operation Husky**, **North Point Nazis** и **Hamburger Hill**.



Counter-Strike: Source

Режим Counter-Strike в этом месяце был среди картоделов более популярным, чем Defuse. Для любителей освобождать заложников мы подготовили шесть работ, поклонникам взрывных работ предлагаются две карты. Особняком стоит карта под названием **Breakfloor Jail**, отличающаяся необычной концепцией. Пол на **Breakfloor Jail** стеклянный, и, чтобы добраться до противника, придется использовать оружие как отбойный молоток.



Crashday

В этот раз недостатка в дополнительных трассах нет. Для тебя мы подготовили четыре новые локации, три из которых созданы специально для быстрых машин. Стоит отметить трассу **Jump and run**, полную всевозможных трамплинов, которые следует проходить предельно аккуратно. Под стать трассам и машины: в подборку попали автомобили, созданные специально для скоростных гонок, такие образцы, как **BMW M3** и **BMW M3 GTR**.



FSONE 2006 v1.0

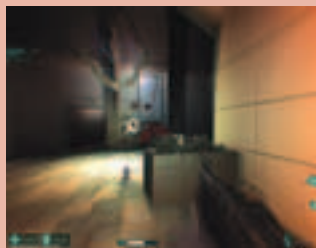


Нельзя сказать, что **rFactor** обделена вниманием любителей «Формулы-1». Формульные модификации для этой игры появлялись не раз, причем это были как сезоны последних лет, так и исторические серии, относящиеся игроков на трассы конца 70-х годов. И все же выход каждой новой модификации, посвященной королевским гонкам, как часто называют «Формулу-1», становится настоящим событием в мире **rFactor**. Впрочем, **FSONE 2006 v1.0** и безо всякого формульного ореола достоин пристального внимания. Его создатели поставили перед собой задачу воссоздать сезон 2006 года – пожалуй, самый интересный сезон за последнее десятилетие. Вплоть до последней гонки не было известно, кто же станет чемпионом, шла борьба между представителями двух поколений пилотов: Михаэлем Шумахером и Фернандо Алонсо. В итоге победила молодость, но ты можешь изменить историю хотя бы на виртуальных трассах. Традиционно для **rFactor** в комплект **FSONE 2006 v1.0** трассы не входят, но и без них он потянул более чем на 2.5 сотни мегабайт.



Day of Defeat: Source

Поклонники **Day of Defeat: Source** продолжают трудиться: в этот раз мы предлагаем почти полтора десятка карт, начиная с небольших локаций и заканчивая действительно масштабными работами, где себя будут вольготно чувствовать и 20 игроков. Особо стоит отметить работу под названием **dod_U471 beta 2**. Американским войскам предстоит прорваться на немецкую базу и взорвать подводную лодку.



F.E.A.R.

После продолжительного периода застоя раздел **F.E.A.R.** потихоньку начинает выходить из полуобморочного состояния. Из четырех карт, которые вошли в нынешнюю подборку, две заточены под одиночную игру. Безусловно, наибольший интерес вызывает миссия **The Clone Crisis: Investigating the crisis 1.0**. Агенту F.E.A.R. предстоит пробраться в лабораторию **ATC**, которая все еще выращивает клонов.



Far Cry

Все три карты, попавшие в нынешнюю подборку, заточены под одиночный режим игры. Тем, кто предпочитает не просто миссии, а мини-кампании, мы можем предложить **Inferno Trilogy** – отличную работу, состоящую из трех частей. Также советуем взглянуть на очень неплохую карту **Atoll v1.1**. Судьба заносит Джека на тихий и мирный (на первый взгляд) атолл, где расположена очередная военная база Кригера.



FIFA 07

В этот раз тебя ожидает **RPL 07 v.1**, лучший на сегодняшний день мод для **FIFA 07**. Эта модификация добавляет в игру российскую премьер-лигу. RPL 07 v.1 содержит 16 клубов премьер-лиги, 22 клуба первого дивизиона чемпионата России, сборные России, Украины и Белоруссии, 19 стадионов России, Украины и Белоруссии, флаги, мячи. Лучший подарок для любителя футбола.



Half-Life 2

Поклонников **Half-Life 2** ожидают два новых мода. Первый, **Digital Paintball Source Alpha**, предлагает сразиться на пистолетах, стреляющих шариками с краской. Проект весьма нестандартный... особенно если ты не видел второй работы – **Mammoth Party Beta 2**. Действие этой модификации происходит в глубоком прошлом, когда по земле бродили динозавры, мамонты, а наши предки бегали в шкурах.



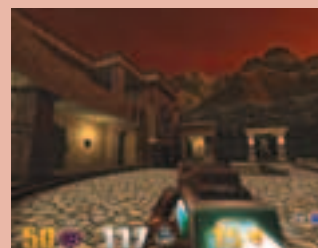
Jade Empire

Суть мода **Jade Master Enchanted** в том, что главный персонаж снова бьет «по номиналу» (то есть наносит урон врагам с коэффициентом 1.0). Для всех, кто считает это чистством, заметим, что врагам силу не уменьшали, так что главного героя запросто могут убить какие-нибудь жалкие пьяные матросы в случайной потасовке. А ведь есть еще Lotus Assassins, призраки, Jade Golems, противники на Арене.



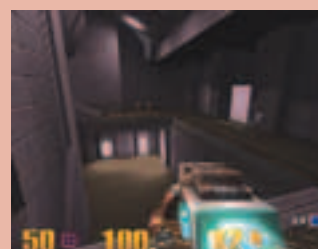
Microsoft Flight Simulator X

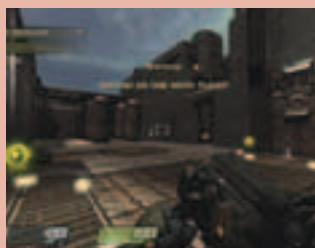
Как всегда, тебя ожидают новые самолеты и вертолеты, но не они являются главными новинками этого месяца. В качестве основного блюда выступают корабли из вселенной **Battlestar Galactica**. Ввиду ограничений движка **Microsoft Flight Simulator X** корабли способны подниматься лишь в стратосферу, но и в таком виде они интересны. В нынешнюю подборку попали **Cylon Raider**, **Raptor** и **Viper Mk VII**.



Quake III Arena

Давненько для **Quake III Arena** не появлялось ничего крупного. В этот раз мы предлагаем внушительный набор, созданный по результатам конкурса, проведенного сайтом Map-Center. В набор вошли такие карты, как **Wish you were here**, **Nausia**, **Paper Kraft**, **Prospect**, **Cold War Strogg**, **Sottosuolo** и **World of Gravediggaz**. Всего же в **Map-Center's 1st Turtle Speed Map pack** вошло около десятка разных работ.





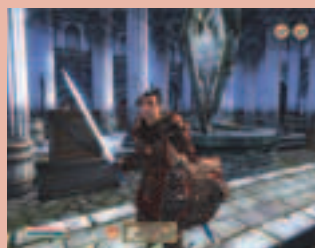
Quake 4

В подборке дополнений для **Quake 4** появился новый раздел – «Модели». Появляются модели крайне редко, так что упускать момент не стоит, тем более что работы вполне достойные. В разделе модификаций тебя ожидает **Q4Max 0.78a**, новая версия популярного сетевого мода. Также в подборке нашлось место для трех карт, заточенных под сетевые баталии, – **ctf_War Baby YEAH**, **Film Noir** и **Q4 GADVMZ**.



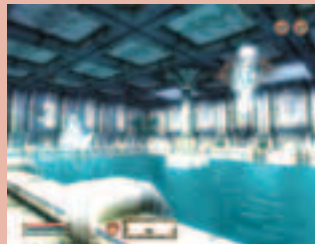
rFactor

Трасс на этот раз нет, зато с модами полный порядок. **FSONE 2006 v1.0** заслуженно занял место среди лучших модов этого месяца, но и без него раздел не пустует. Для тех, кто формульным болидам предпочитает что-нибудь простое и привычное, мы можем предложить мод **Porsche Fabcar Challenge 1.0**. Гоняться здесь предстоит на спортпрототипах марки **Porsche** – машинах быстрых и красивых.



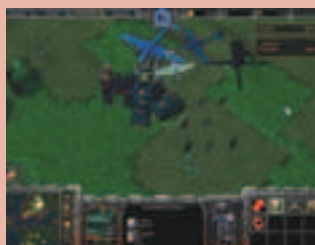
The Elder Scrolls IV: Oblivion

Как и месяц назад, в нынешнюю подборку попало более двух с половиной десятков плагинов. Без новых домов, конечно же, не обошлось, среди них особо выделяется работа под названием **Star Ship Orion 1.0**. Вместо обычного дома добавляется звездолет с системой телепортов. Стоит упомянуть плагин **Arcane Archery v1.0**, благодаря которому открываются заклинания, вызывающие магические стрелы.



The Sims 2: Seasons

Число охваченных нами адд-онов для **The Sims 2** неуклонно увеличивается. В этом месяце добавились еще два – **The Sims 2: Open For Business** и **The Sims 2: Seasons**. Как обычно, наибольший интерес у симстроителей вызывают персонажи – именно они и представлены на нашем диске. Для каждого из новоприбывших адд-онов мы приготовили по десять дополнений – лучшее, что вышло за месяц.



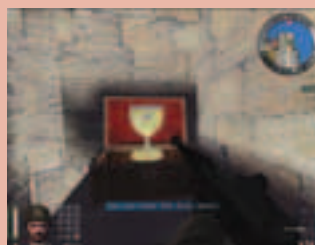
Warcraft III: The Frozen Throne

Карт в нынешней подборке набралось аж десять штук. Безусловно, наиболее необычной работой является карта **World War Two v6.0**. Игрокам здесь доступны техника и пехота времен Второй мировой войны, начиная от простых солдат и заканчивая бомбардировщиками. Также стоит обратить внимание на карту **Falwood Wars**, которая понравится любителям экшена. Здесь идет борьба между нежитью и друидами.



Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Карт для **Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade** набралось больше десятка. Тем, кто предпочитает связанные по сюжету сценарии, мы можем предложить **Battle of Delente** и **Battle of Delente: Moklars City**. Также достойна внимания **Tau Homeworld**: дизайнеры миссий предпочитают Некронов, а потому каждая карта с мирами Тау становится на вес золота.



Wolfenstein: Enemy Territory

Поклонники **Wolfenstein: Enemy Territory** продолжают радовать новыми картами, в этот раз тебя ждет дюжина локаций. Картостроители периодически выдают на-гора нестандартные работы, не обошлась без них и нынешняя подборка. Создатель **MLB Starbase Beta 1** перенес действие игры в далекое будущее, где предстоит подрывать звездолет, а автор **The Holy Grail Final** предлагает добыть Грааль.



World Racing 2

В то время как активность почитателей **GTA: San Andreas** потихоньку снижается, растет число работ, созданных для **World Racing 2**. На нынешнем диске набралось уже 12 машин, и, если следовать подобной тенденции, это не предел. Отрадно, что к данной игре многие работы сделаны отечественными моделлерами, благодаря чему на немецких автобанах появляются машины вроде **GA3 23** и **BA3 2107**.



БАЗА DVD



Даже если ты аккуратно раскладываешь DVD «PC ИГР» по полочкам, все равно порой сложно отыскать нужную демку, программу или дополнение. Ведь не упомянешь, на диске за какой месяц (а то и год) выкладывался тот или иной файл. Приходится перелопачивать архив и изучать каждую обложку, внимательно выискивая нужную строчку.

А что делать тем читателям, которые сваливают кругляшки с логотипом правильного журнала в одну стопку и даже не вкладывают обложки в пакетики? Пользоваться методом научного тыка? Отныне в этом нет необходимости!



ПУТЕВОДИТЕЛЬ

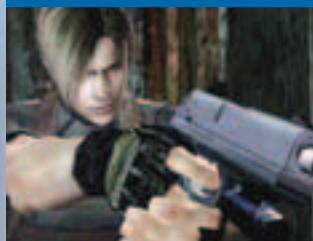
Привет! Лето — традиционный сезон отпусков и каникул. Дачи, дома отдыха, юга... К черту все это, когда под рукой есть любимый компьютер да охапка свежих релизов. Вот уж действительно, нет более подходящего времени для того, чтобы уйти с головой в какую-нибудь RPG или наконец-таки пройти все кампании в стратегии, которую отложил еще в начале года на дальнюю полку из-за нехватки времени. А когда наиграешься вволю — не забывай и про



более-менее активный отдых! В середине — конце лета стоящих новинок обычно нет, поэтому и делать за компьютером до сентября нечего... Ну а мы скрасим твой геймерский отдых своими практическими советами. Полное прохождение *The Elder Scrolls: Shivering Islands* — это раз. Подробнейшее описание юнитов и тактические советы *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* — это два. Дописанный до конца гайд по *Jade Empire* — это три. И не забывай про подборку бонусов!

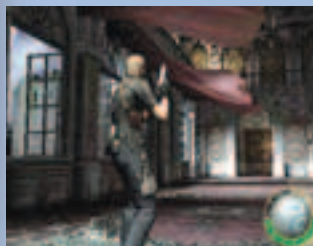


ПАТЧИ



Resident Evil 4 v1.1.1 RU

Порт знаменитой игры-ужасика, увы, не избежал некоторых недочетов. Долгожданное русскоязычное обновление улучшает качество графики, освещения и спецэффектов, что делает атмосферу ужаса в игре более насыщенной и завораживающей. Кроме того, устранена редкая проблема, связанная с зависанием при перемотке видеороликов, исправлена ошибка с выводом субтитров.



Heroes of Might and Magic V v1.5 RU

Теперь игроки могут создавать новые кампании, наблюдать за дуэльными схватками других геймеров, а также записывать сражения и игровые ролики. Изменены расовые способности «Некромантия» и «Подготовка». Кроме того, исправлены ошибки, приводившие к нестабильной работе игры, улучшен баланс. Словом, отличная стратегия стала еще лучше! Троекратное ура!



КИБЕРСПОРТ



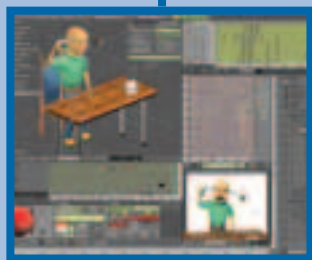
Центральным событием месяца стал турнир под названием **Rekrut Cup**, который проводился в нестандартном формате — параллельно проходили матчи в двух дивизионах: высшем (для профессионалов) и первом (для любителей). За два дня было сыграно несметное количество игр, при этом по накалу страстей матчи любителей немногим уступали баталиям профессионалов. В суперфинале среди профессионалов встретились **Begrip Gaming** и **Forza**. Обе команды были достойны победы, но чемпионом могла стать только одна из них, и на этот раз больше повезло «бэгрипам», которые в напряженнейшей борьбе одолели своих оппонентов со счетом 3:2 по картам. Среди любителей сильнее всех оказалась пятерка **Revival**, однако после завершения турнира они сыграли шоу-матч против Virtus.pro, который закончился с разгромным счетом 16:1 не в пользу претендентов на титул профессионалов. Демки с этого, а также многих других турниров ищите на диске в разделе «Киберспорт».

СОФТ

SHAREWARE/FREWARE

Blender 2.43

Бесплатный редактор графики и анимации, включающий в себя инструменты трехмерного моделирования, обработки видео и изображений, пакет для создания собственных интерактивных игр. Здесь даже имеется возможность использования простеньких 3D-эффектов. Программа уже содержит готовые модели, из которых можно создать что угодно.



Arovax AntiSpyware 2.0.113

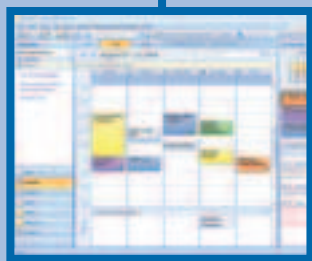
Программа предназначена для поиска шпионских утилит и рекламных модулей с последующим удалением их из системы.

AntiSpyware в реальном времени следит за безопасностью системы и предупреждает о появлении опасных утилит. Два вида сканирования с подробными отчетами и логами.



Microsoft Office Professional 2007

Microsoft Office Профессиональный 2007 — исчерпывающий комплект рабочих приложений и программ управления базами данных. Широкий спектр возможностей управления контактами позволяет сосредоточить все функции управления в одном месте и обеспечить высокое качество обслуживания.



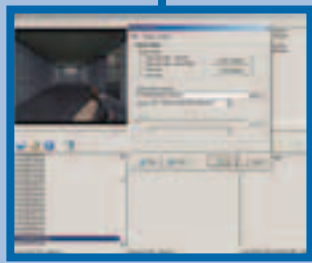
WireChanger 3.6.2

Мощная программа, с помощью которой можно раз и навсегда решить проблему устаревания обоев на рабочем столе. Поддерживается большинство известных графических форматов, имеется возможность добавлять различные эффекты, можно поделить картинки по темам и указать частоту их ротации. Удобный интерфейс, наличие «горячих» клавиш.



VideoMach 4.04

Отличный аудио- и видеоредактор, который поможет смонтировать собственный ролик. Видео разбивается на дорожки, где можно заменить или убрать звук, вырезать или добавить кадры, настроить кодеки, изменить скорость потока или наложить один из имеющихся фильтров. Поддерживаются большинство известных мультимедийных форматов.



Master of Defense

Игра очень похожа на **Warcraft III: The Frozen Throne**. Геймерам предстоит защитить деревню от атаки монстров. Для этого необходимо строить защитные вышки, перечень которых весьма велик. В зависимости от типа существ, по которым стреляют, некоторые боевые башни будут наносить увеличенный урон. За уничтожение гадов ты получаешь деньги.



Telltale Texas Hold'Em

В покерной игре **Telltale Texas Hold'Em** можно поучаствовать в турнире с четырьмя мультяшными персонажами. Среди них есть старая кляча и Борис, с которым геймеры могли познакомиться в **Sam & Max Episode 3: The Mole, the Mob and the Meatball**. Блефуют соперники или нет, можно понять по их движениям и мимике.



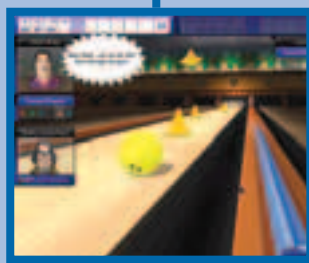
Cute Knight

Девочка-сирота ищет свою судьбу. Будет ли она принцессой или сменит роскошные наряды на тяжелую броню — зависит лишь от тебя. Как это принято в жанре RPG, здесь необходимо развивать героиню, уничтожать монстров и совершенствовать навыки, выполнять квесты и собирать древние артефакты. Захватывающий сюжет и насыщенный геймплей.



Saints & Sinners Bowling

Симпатичный боулинг с приличной графикой, а также большим набором шаров с оригинальным внешним видом и характеристиками. Сначала геймерам предстоит сразиться с местными старожилками, получить игровой опыт, а уж потом взяться за покорение турнирных вершин. Сбиваем кегли и набираем престижные трофеи.



Age of Castles

Отличная пошаговая стратегия, которая позволяет окунуться в фантастическую атмосферу противостояния меча и магии. Сначала нужно выбрать правящего короля и завербовать крестьян в свою армию, после можно сражаться за территорию с другими царствами, уничтожать орды мертвых воинов, возводить защитные сооружения и нанимать новых солдат.



FAQ

Q: Не читается диск, что делать?

A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на чашку между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться может только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри 1 вариант. Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!

A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО:

Новости:

- Fallout 3
- Global Agenda
- Halo 2
- Stranglehold
- TimeShift
- Metin 2
- Shrek the Third
- Surf's Up
- Call for Heroes: Pompolic Wars
- Combat Mission: Shock Force
- The Settlers: Rise for an Empire
- The Witcher

Превью:

- CellFactor: Revolution
- Harry Potter and the Order of the Phoenix
- King's Bounty: Легенда о Рыцаре
- Medal of Honor: Airborne
- SpaceForce: Rogue Universe
- Two Worlds

Ревью:

- YA3 4X4: Уральский Призыв
- Genesis Rising: The Universal Crusade
- Spider Man 3: The Game
- Elder Scrolls 4: The Shivering Isles
- UFO: Extraterrestrials
- Rush for Berlin: Rush for the Bomb
- Virtua Tennis 3
- Penumbra: Overture

Special:

- Репортаж с КПИ
- КПИ Awards
- GameLand Awards
- Конкурс Electronic Arts
- Интервью с 1C
- Интервью с «Акеллой»
- Презентация Heroes of Might and Magic V: Повелители Орды

Трейлеры:

- 2WAR
- BioShock
- Call for Heroes: Pompolic Wars
- CellFactor: Revolution
- Combat Mission: Shock Force
- The Delta Sector
- Disciples III
- Van Buren (Fallout 3)
- FreeStyle Street Basketball
- В тылу врага 2: Братья по оружию
- Genesis Rising: The Universal Crusade (3 ролика)
- Global Agenda

- Harry Potter and the Order of the Phoenix
- The Hell in Vietnam
- The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
- Metin2
- Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek
- Numen: Contest of Heroes
- Дальнбойщики 3. Покорение Америки
- The Settlers: Rise of an Empire
- Shrek the Third
- Space Force: Rogue Universe
- Speedball 2
- Sumotori Dreams (2 ролика)
- Surf's Up
- Sword of the New World: Granado Espada
- TimeShift
- Tomb Raider: Anniversary
- Two Worlds
- The Witcher
- World in Conflict
- X Motor Racing
- World of Warcraft
- Call of Duty 4: Modern Warfare (2 ролика)
- Unreal Tournament 3
- Medal of Honor: Airborne
- Spider-Man 3

ДЕМО-ВЕРСИИ:

- Rush for the Bomb
- Sam & Max Episode 5: Reality 2.0
- Van Buren (Fallout 3)
- Virtual Skipper 5: 32nd America's Cup – The Game

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Ил-2: Платиновая Коллекция
- Корсары – Возвращение Легенды
- Age of Empires III
- Age of Empires III: The Warchiefs
- Aliens vs. Predator 2
- Arma: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty
- Call of Duty: United Offensive
- Call of Duty 2
- Combat Mission: Afrika Korps
- Company of Heroes
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom
- Doom 3
- Far Cry
- F.E.A.R.
- Freelancer
- FIFA 07

- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Homeworld 2
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Flight Simulator X
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- Red Orchestra: Ostfront 1941–45
- rFactor
- Sid Meier's Civilization 4
- Single 2: Triple Trouble
- Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
- Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy
- Star Wars: Knights Of The Old Republic
- Star Wars: Knights Of The Old Republic II – The Sith Lords
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- The Sims 2: Family Fun Stuff
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: Open For Business
- The Sims 2: Seasons
- The Sims 2: University
- Titan Quest: Immortal Throne
- Unreal Tournament
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing 2

TOP 10

- Battlefield 2
- Desert Conflict 0.1a
- Battlefield 1942
- Homefront 42 v1.5
- Doom 3

- Shambler's Castle
- FIFA 07
- RPL 07 v.1
- Half-Life 2
- Digital Paintball Source Alpha
- Mammouth Party Beta 2
- Homeworld 2
- Star Wars: Warlords
- Quake 4
- Q4Max 0.78a
- rFactor
- FSONE 2006 v1.0
- Porsche Fabcar Challenge 1.0

ДРАЙВЕРЫ:

- Catalyst 7.4 Display Driver Vista x64
- Catalyst 7.4 Display Driver Vista x86
- Catalyst 7.4 Display Driver Windows XP x32
- Catalyst 7.4 Display Driver Windows XP x64
- DirectX 9.0c (Апрель 2007)
- ForceWare 160.03 Vista 32-bit
- ForceWare 160.03 Vista 64-bit
- ForceWare 160.03 Win 2000/XP
- Realtek AC97 Driver 3.99
- Realtek AC97 Vista Driver 6231

ПАТЧИ:

- Battlestations Midway v1.1
- Братва и Кольцо v1.5 RU
- Command & Conquer 3 Tiberium Wars v1.04 RU
- Company of Heroes v1.6 – v1.61 RU
- Смерть шпионам v1.1 RU
- Ex Machina: Меридиан 113 v1.01 RU
- Heroes of Might and Magic V v1.5 RU
- Корсары: Возвращение Легенды v1.2 RU
- Medieval II: Total War v1.2 RU
- Resident Evil 4 v1.1.1 RU
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v1.0003 RU
- Silverfall v1.17 EN/RU
- The Lord of the Rings, The Battle for Middle-earth II, The Rise of the Witch-King v2.01 RU
- UFO: Afterlight v1.5 RU

ПУТЕВОДИТЕЛЬ:

Базы читов:

- CheatBook DataBase 2007
- CheatCodeX 3.50
- CheMax 7.3
- CheMax Rus 6.1

DVD

Чит-программы:

- ArtMoney SE 7.24
- Cheat 'O Matic 0.99a
- CheatFinder v1.0
- DetectiveStory build 5496
- Game Cheater 1.2
- GameWiz32 1.43
- Total Game Control 3.5
- Trainer Maker Kit Rus 1.51
- WinHEX 11.5 SR-3

Сохраненные игры:

- 80 Days
- Age of Empires III: The WarChiefs
- Ancient Wars: Sparta
- ArmA: Armed Assault
- Black & White 2
- Blazing Angels: Squadrons of WWII
- Command & Conquer 3 Tiberium Wars
- Stronghold Legends
- Teenage Mutant Ninja Turtles
- Warhammer: Mark of Chaos

Трейнеры:

- Airstrike II: Gulf Thunder (2 штуки)
- Alien Carnage
- Celtic Kings: The Punic Wars (2 штуки)
- Command & Conquer 3 Tiberium Wars (3 штуки)
- Gothic III
- Hot Dog King
- Motorama
- Resident Evil 4
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- Spider-Man 3
- Stronghold Legends
- Teenage Mutant Ninja Turtles (2 штуки)
- The Elder Scrolls IV: Oblivion (2 штуки)
- War on Fovos

SHAREWARE:

- Age of Castles
- Astro Fury
- Bricks of Atlantis
- Bricks of Camelot
- Cute Knight
- Feeding Frenzy
- Gold Miner Joe
- Master of Defense
- Puppy Luv
- Saints & Sinners Bowling
- Snail Mail
- Super Collapse 3
- Super Granny 3
- Telltale Texas HoldEm
- Wildlife Tycoon: Venture Africa

СОФТ:**Свежий софт:**

- Arovax AntiSpyware 2.0.113
- Arovax Shield 2.1.103

- AVG AntiVirus Free 7.5.446a991
- Spyware Doctor 5.0.0.179
- ISO Commander 1.6.043
- Oront Burning Kit Premium 2.1.5
- PowerISO 3.7
- Aidsoid Viewer 3.01
- Blender 2.43
- pdfFactory Pro 3.17
- SoftFirst CAD2Image Converter 1.1
- SoftFirst DWG-DXF Converter 1.0
- Download Accelerator Plus 8.5.57
- Eudora 7.1.0.9
- FlashGet 1.82.1004
- GreenBrowser 4.0.0424
- McAfee SiteAdvisor 2.4.0 build 6066
- RapGet 1.32
- Teleport Pro 1.47
- WebSite-Watcher 4.32
- YouTube Downloader 2.2.0
- Asset Tracker for Networks 6.6
- Easy Notes 5.0
- Freebie Notes 3.10
- Lock My PC 4.3
- NotesHolder Lite 1.52
- Simplyzip 1.1b66
- WireChanger 3.6.2
- 1 Video Converter 4.1.28
- Advanced WMA Workshop 2.3
- All Media Fixer 7.6
- All Video Splitter 4.0
- iuVCR 4.16.0.402 RU
- n-Track Studio 5.0.8 Build 2275
- TagScanner 5.0 build 511
- VideoMach 4.04
- Winamp 5.3.4.1239 Beta Full
- FileRescue Pro 2.7
- NTFS Undelete 0.92
- RAR Recovery Toolbox 8.2.1.2 Build 0428 R14
- CrystalCPUID 4.10.1.329
- GMER 1.0.12.12244
- Hardware Sensors Monitor 4.3.1.1
- Hidden Administrator 1.7
- ObjectDock 1.90.543
- Reg Organizer 4.10
- TuneUp Utilities 2007 6.0.2200
- VoptXP 8.18
- WinAudit 2.19

СОФТ-СТАНДАРТ:

- ATV Flash Player 1.3
- Ad-aware SE Personal 1.06
- Dr.Web 4.33.3.03260
- McAfee AVERT Stinger 3.0.2
- Panda Antivirus 2007 2.00.01
- Stoccona Antivirus 3.3 beta 2
- 7-Zip 4.45 Beta
- Advanced Zip Repairer 1.6

- WinRAR 3.70 Beta 6 Rus
- WinZip 11.1.7466
- Internet Explorer 7.0 RU Final
- Mozilla Firefox 2.0.0.3
- Opera 9.10 International
- CloneDVD 4.1.023
- Nero Burning Rom 7.8.5.0
- UltraISO Premium 8.6.2.2011
- Virtual CD 9.0.0.1
- ABBYY FineReader 8.0 Professional Edition
- Adobe Acrobat Reader 8.0.0
- Book Designer v 4.0
- Cool Reader 2.00.62a
- ICE Book Reader Pro 8.8
- Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
- K-Lite Mega Codec Pack 2.01
- XP Codec Pack 2.0.7.1
- Converter 3.0.0.0
- LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
- Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
- Y.A.N. Transliteration v1.5
- Download Master 5.3.1.1077
- ReGet Deluxe 5.0.294 RC4
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.8.2
- HyperSnap-DX 6.13.02
- Mozilla Thunderbird 2.0.0.0 Rus
- The Bat! Pro 3.99.3
- MosMap Light 2.3
- FoxsHomeRobot FR 7.0b
- WinStart 2.4.0.0
- WinTuning XP 4.1.0
- XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
- ICQ 6
- Miranda IM 0.7 Alpha 26
- mIRC 6.21
- QIP Build 8020
- FAR Manager 1.70 Final
- Total Commander 6.56
- Англо-русско-английский словарь v5.01
- Орфографический словарь русского языка 1.0
- QDictionary 1.6
- Translatel! 5.0
- DivX Player 6.4.1 Beta
- QuickTime 7.1.5
- Media Player Classic 6.4.9.0
- Windows Media Player 11.0 Final
- NoteRepad v2.2
- Uniway Poetic 0.6b
- Word Reader 1.5.0.20

Софт-тема:

- Ulead Media Studio Pro 8

РЕТРО:

- Freedom Force Арт
- Freedom Force Демо-версия

FAQ

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?

A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все, что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?

A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II* – работают далеко не все карты. *The Sims 2* – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка *Call of Duty* – карты делаются только под 1.51, у 1C'овской локализации версия ниже. *Quake 4* – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1C» вообще без патчей. *Star Wars: Empire At War* – ни оригинал, ни адд-он не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную

версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же *Operation Flashpoint* и *Battlefield 1942* переиздавались несколько раз.

Q: Как воспользоваться Panda Antivirus?

A: Заново проинсталлировать программу с диска.

Q: Почему у меня не показывается картинка в видео?

A: Нет необходимого кодека, зайти в соответствующий раздел на диске и установить последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?

A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаем на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. Ко всему общему огорчению, эту проблему не решить.

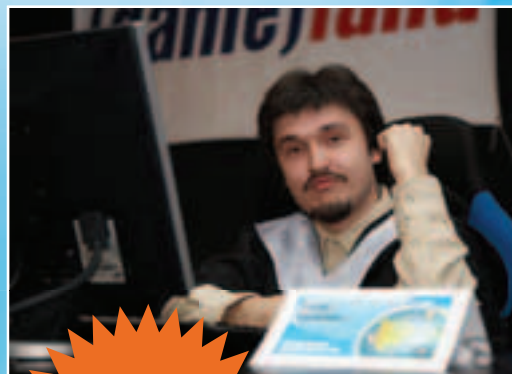
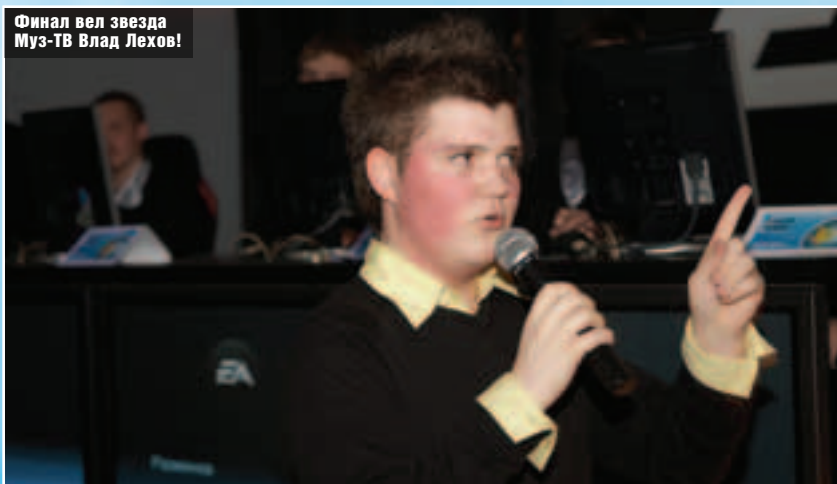
Q: Что делать, если flash не проигрывается?

A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе Софт-стандарт на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не целиком заполнены – написано 8.5, а на самом деле 7.9?

A: Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8.500.000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайт.

Финал вел звезда
Муз-ТВ Влад Лехов!



СМОТРИ
ВИДЕОРЕПОРТАЖ
НА ДИСКЕ!

ФИНАЛ КРУПНЕЙШЕГО КОНКУРСА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

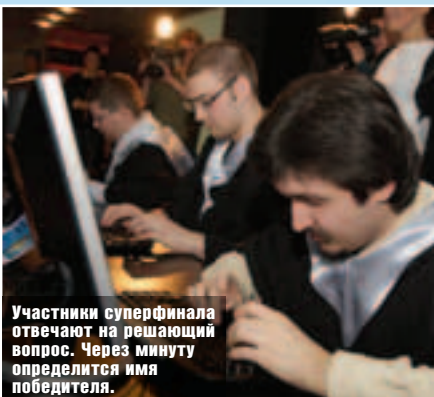
Алексей Гольчев живет в Красноярске. В свои 20 лет он прошел столько игр, что уже давно сбился со счета. Однажды Алексей увидел в интернете баннер с надписью «Выиграй поездку по легендарным студиям разработчиков». Долго не раздумывая, он кликнул на него и попал на страницу конкурса от компании **Electronic Arts**. Скажи ему тогда кто-нибудь, что он отправится в тур по лучшим студиям EA, – в жизни не поверил бы. А теперь покупает новый фотоаппарат – во время поездки ему будет что фотографировать.

Конкурс от **Electronic Arts** вызвал среди геймеров небывалый ажиотаж. С ноября 2006 года в трех отборочных турах приняло участие более 6000 читателей журналов «Страна Игр», «PC ИГРЫ» и посетителей сайта **gameland.ru!** И только 10 из них получили приглашение приехать в Москву и сразиться за главный приз – бесплатную экскурсию по лучшим студиям Electronic Arts в США, Европе и Канаде!

На финал прибыли геймеры из Краснодара, Санкт-Петербурга, Красноярска, Краснокамска, Нижнего Новгорода и Таганрога. Остальные 4 участника оказались москвичами. Финал прошел 7 апреля в компьютерном клубе **4Game** – одном из лучших в столице. Как и во время отборочных туров, в финале

участники демонстрировали свои знания компании Electronic Arts и ее игр. Конкурс состоял из пяти этапов. Сперва ведущий – звезда Муз-ТВ **Влад Лехов** – задавал претендентам каверзные вопросы, на которые они отвечали на своих компьютерах. На этом этапе из соревнования вышли 4 участника, набравшие наименьшее количество баллов. Им достались эксклюзивные сувениры от Electronic Arts и новые игры этой компании. Второй конкурс был посложнее – участники угадывали игру, арт из которой был изображен на экране. Задание кажется простым, но дело в том, что каждый арт был закрыт двадцатью пазлами разной формы. Финалисты по очереди убирали мешающие им элементы, пока

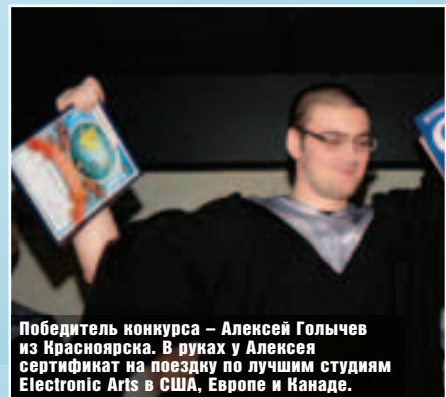
кто-нибудь не давал ответа. Какие-то арты участники отгадывали почти сразу, а с некоторыми у них возникали сложности. К примеру, изображение с Кейном из **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** финалисты угадали лишь после того, как открыли почти половину картинки. Выбывший в этом конкурсе участник получил сувениры от Electronic Arts и консоль нового поколения **Xbox 360** с двумя играми в комплекте. В третьем этапе финалисты соревновались в знании саундтреков из игр Electronic Arts. Во время этого конкурса звучали композиции из **The Sims 2**, **SimCity 4**, **FIFA 07**, **Need for Speed: Carbon** и других известных проектов. В то время как диджей запускал мелодию, на экране появлялся список из шести



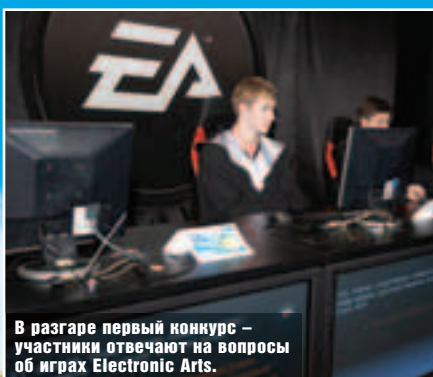
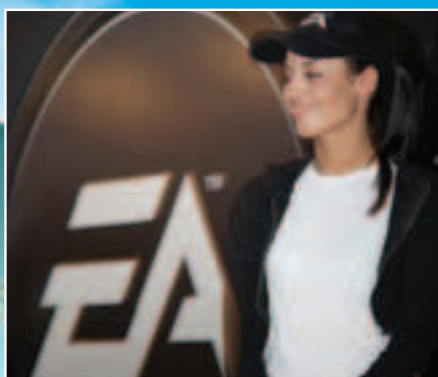
Участники суперфинала отвечают на решающий вопрос. Через минуту определится имя победителя.



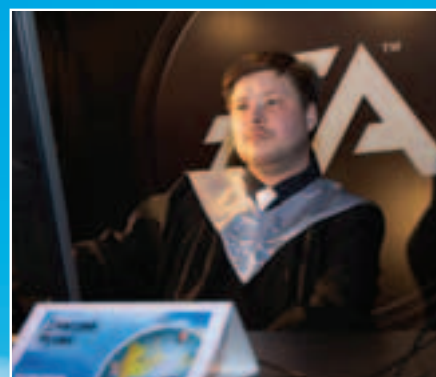
Вот они – 10 самых эрудированных геймеров страны.



Победитель конкурса – Алексей Гольчев из Красноярска. В руках у Алексея сертификат на поездку по лучшим студиям Electronic Arts в США, Европе и Канаде.



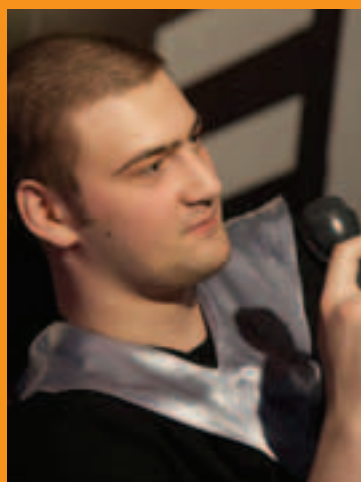
В разгаре первый конкурс – участники отвечают на вопросы об играх Electronic Arts.



Алексей Голычев, победитель конкурса:

«Участвуя в первом туре конкурса от **Electronic Arts**, я и предположить не мог, что в апреле 2007 года поеду в Москву на финал. Дело в том, что я не первый год участвую в различных конкурсах и до сего момента удача мне не улыбалась. Финала я ждал с нетерпением и разочарован не был. Я познакомился с другими участниками конкурса, которым непомерно благодарен за борьбу. А еще я хочу поблагодарить mega-компанию **Electronic Arts** – до них в России конкурсов подобных масштабов никто не проводил. За это им огромное спасибо!

Теперь я поеду в тур по лучшим студиям **Electronic Arts** и, честно говоря, жду не дождусь, когда наконец отправлюсь в это незабываемое путешествие».



игр. Естественно, был среди них и правильный ответ. Каждые 20 секунд одно неправильное название исчезало, так что у участников была неплохая подсказка. На этом этапе из конкурса также выбыл один читатель. Он получил сувениры от **Electronic Arts** и консоль Xbox 360 с тремя новыми играми.

Четвертый конкурс напоминал первый. В нем участники тоже отвечали на вопросы об играх **Electronic Arts**. Правда, на этот раз все вопросы были сгруппированы по пяти темам: **The Need for Speed**, **Black & White**, **Command & Conquer**, **Battlefield** и **The Sims**. К тому же на вопросы отвечали не все участники, а только тот, кто быстрее других нажал на специальную кнопку. За каждый верный ответ в

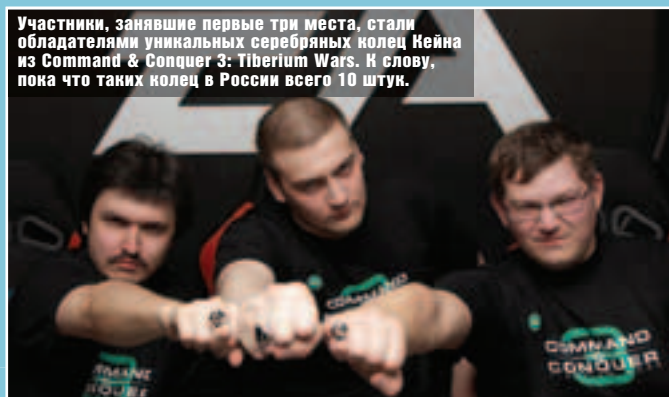
этом конкурсе финалисты получали по три балла. После 15 вопросов определилась тройка читателей, проходившая в суперфинал. Ну а проигравший финалист получил от компании **Microsoft** игровую приставку Xbox 360 с четырьмя играми и сувениры от **Electronic Arts**. В суперфинал прошли только иногородние участники: Андрей из Краснодара, Алексей из Красноярска и Борис из Нижнего Новгорода. Перед последним вопросом каждый из них поставил на суперфинал столько баллов, сколько посчитал нужным. Естественно, из числа набранных во время конкурса. Затем финалистам был задан всего один вопрос, но без вариантов ответа. Таким образом и были распределены места на пьедестале. Третье

место занял **Борис Бражник** из Нижнего Новгорода. За свои старания и знания он получил мощный геймерский компьютер. Вторым стал **Андрей Довгий** из Краснодара. Как и Борису, ему достался мощный компьютер, а также монитор с диагональю 21 дюйм. А победителем стал **Алексей Голычев** из Красноярска. Именно он отправится в тур по лучшим студиям **Electronic Arts** в США, Европе и Канаде!

Компания **Electronic Arts** и редакция журнала «PC ИГРЫ» от всей души поздравляют победителей и благодарят всех участников конкурса. Если ты не выиграл в этот раз, не отчаивайтесь. Участвуй в будущих конкурсах, и тебе обязательно повезет!



Финалисты, занявшие 4, 5 и 6 места, получили специальные призы от компании **Microsoft** – приставки нового поколения Xbox 360.



Участники, занявшие первые три места, стали обладателями уникальных серебряных колец Кейна из **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. К слову, пока что таких колец в России всего 10 штук.

Откровенно говоря, месяц был так себе. Ни одного по-настоящему интересного хита мы не увидели. Зато следующий просто обязан его превзойти, ведь выйдет сразу несколько потенциальных суперхитов.

Во-первых, это, конечно же, долгожданная

Enemy Territory: Quake Wars от **id Software**.

Ждали мы ее очень долго, но теперь уже виден свет в конце тоннеля. Скоро, уже совсем скоро начнется бесконечная война между людьми и строгами. Правильный расскажет тебе, насколько она получилась увлекательной.

Также не будем забывать об очередном пришествии грудастой расхитительницы гробниц. Прошлогодняя **Legend** получилась очень даже неплохой. Поэтому мы с

двойным нетерпением ожидаем **Tomb Raider: Anniversary**.

Тем более что это фактически ремейк самой первой Tomb Raider, но улучшенный и дополненный.

Еще один долгострой – это заранее спорная

Halo 2. Вот уж совсем непонятно: то ли это будет настоящий блокбастер, то ли полный провал. На PC фанатов этой вселенной немного, и надо их хоть чем-то зацепить. А **Microsoft** предлагает нам продукт с настолько устаревшей графикой, что даже не верится. Посмотрим, пощупаем и сделаем выводы.

То же самое можно сказать и о **Two Worlds**.

Задумка интересная, но графика просто ужасает. Что там вышло у поляков – хит сродни **Oblivion** или однодневка? Ответ получим в следующем номере.

Еще одна загадка – **UFO Extraterrestrials**.

С одной стороны, это неплохой клон того самого, первого, **X-Com**. С другой, внешний вид...

Ну конечно, он не такой же, как у предшественницы, но, скажем прямо, ушел от него не очень далеко.

Что касается превью, то мы обязательно поделимся самыми горячими сведениями о дополнении **Medieval II: Total War – Kingdoms**, **Devil May Cry 4** и **Clive Barker's Jericho**. Почему в четвертой DMC появился новый герой, чем примечательно его оружие, что придумал изощренный мозг **Клайва Баркера** и какие приключения ждут средневековых полководцев – все это ты узнаешь со страниц июльских «PC ИГР».

А еще ты прочтешь очень интересный материал о персонажах компьютерных игр, которые идеально подходят друг другу. Кто составил бы идеальную пару Ларе Крофт или Дьюку Ньюкему? Правильный знает ответ!

Кроме того, пришло время раскрыть тебе глаза и поведать о настоящих злых гениях игровой индустрии, чтобы ты знал, кому мысленно направлять свои проклятия, если вдруг что-то сложилось не так.



ДО ВСТРЕЧИ 27 ИЮНЯ



www.pc-games.ru



Непревзойденная четкость и качество изображения

игры • фото • видео

Ю!
-ТВОЁ!

www.yopc.ru



Поза лотоса



Поза жемчуга



Поза собаки



Поза



Предварительная поза



Крылья ангела



Поза вращение



Поза ската



Миссионерская поза



Поза BB



Поза медитации



Поза прыжка

**ЗАИГРАЛИСЬ СО СТАРЫМ КОМПЬЮТЕРОМ?
ПРИШЛА ПОРА СМЕНИТЬ ПАРТНЁРА!**

• **Игры:** Переосмыслите графику, приблизитесь к реальности!

• **Фото:** Суди превосходное качество при просмотре цифровых фотографий!

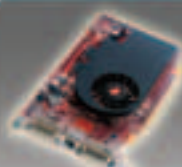
• **Видео:** Смотри видео высокого разрешения и HDTV!

Нужна другая причина? Подготовься к Windows Vista™ – купи сертифицированную видеокарту ATI Radeon™ уже сегодня.



ATI Radeon™ X1600

ATI Radeon™ X1600 обеспечит новый уровень производительности и скорости для 3D-игр и мультимедиа.



ATI Radeon™ X1300

Radeon X1300™ предлагает лучшее сочетание мультимедиа, приложений, игр и обработки фотографий для просмотра цифрового видео.

WWW.YOPC.RU 8(495)775-7566

SONY

СТИЛЬ ЗВУКА

like.no.other™

*Как никто другой

- Ультеракомпактный динамик диаметром 9 мм с мягким силиконовым вкладышем обеспечивает устойчивое и комфортное положение наушника
- Использование мощного неодимового магнита 400 КДж/м³ позволяет наслаждаться чистым высококачественным звучанием Вашей любимой музыки
- 3 размера мягкого силиконового вкладыша в комплекте
- Возможность выбора цвета: черный / белый / розовый / голубой

наушники **MDR-EX32LP**



www.sony.ru

www.sonystyle.ru

АДРЕНАЛИН²

ЧАС ПИК

WWW.ADRENALIN2.RU



Gaijin



Игры





SPORE • HELLGATE: LONDON • TWO WORLDS • WORLD IN CONFLICT • UNIVERSE AT WAR • LOST PLANET • SILENT HUNTER 4 • ПЕНУМБРА



№ 6 (42) • ИЮНЬ • 2007